NUMERO 4 NOUVELLE FORMULE

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - FÉVRIER 1990 N° 4 — 25 F

GORBATCHEV GAGNANT EN 4 COUPS ?

CLUEDO : SIX VARIANTES A DECOUVRIR

JEU DE ROLE EN ENCART : ENFER ET DAMNATION !

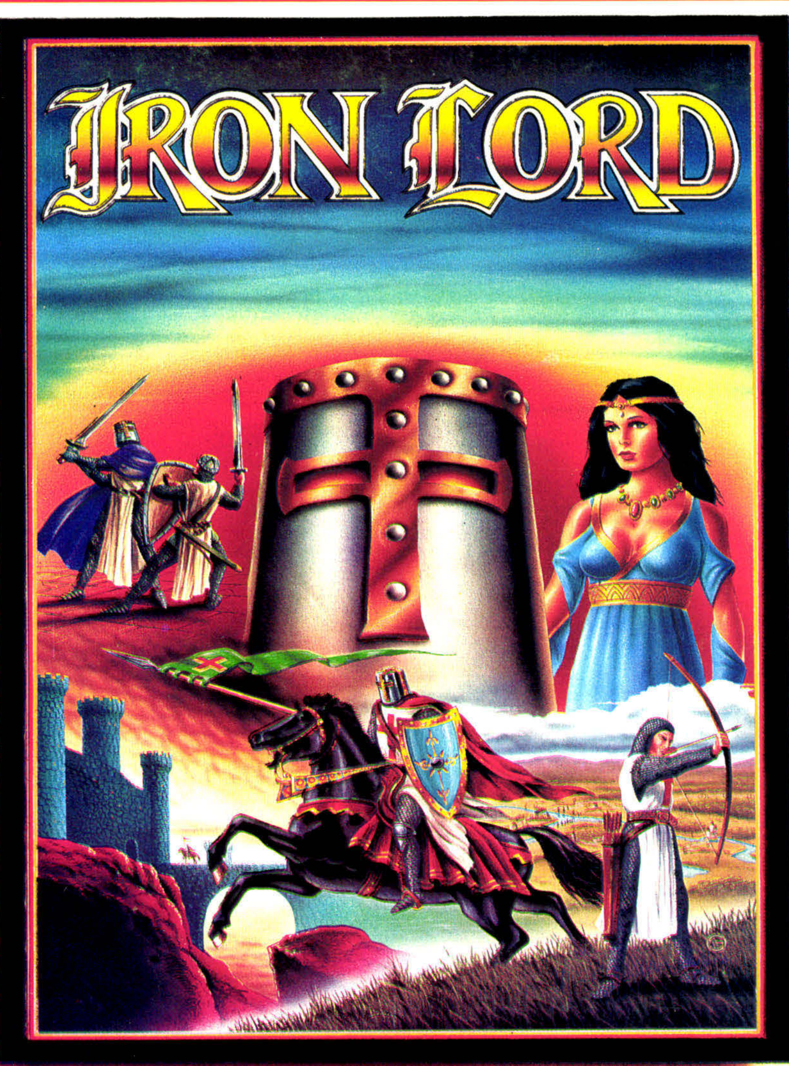
M 1659 - 4 - 25,00 F

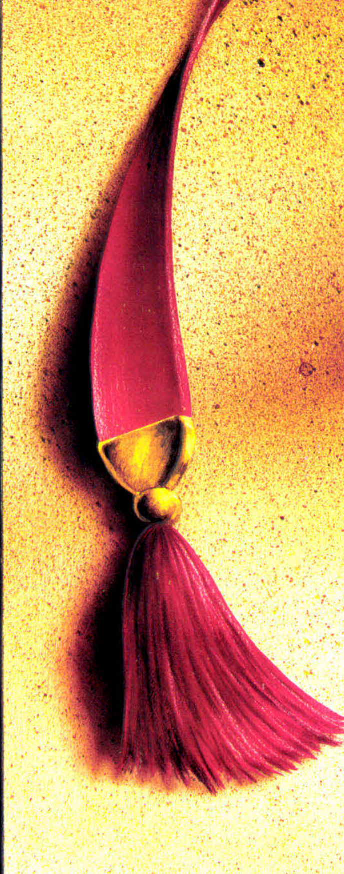


180 FB/7 FS/700 Ptas/500 Esc/25 Dh/2500Dt/$ Can 4.75



présente





Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...



Photo d'écran ST

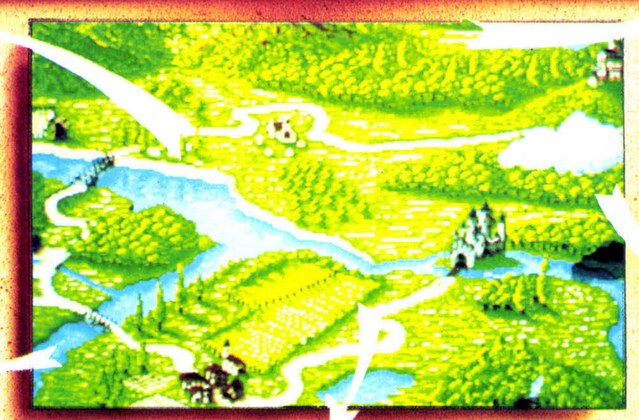


Photo d'écran sur Amiga



Photo d'écran C 64

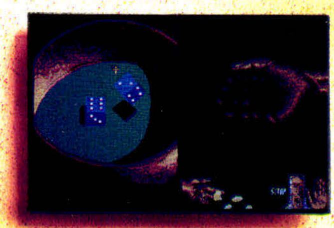


Photo d'écran ST

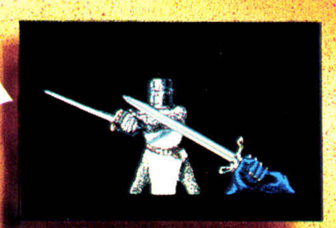


Photo d'écran ST



Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

UBI SOFT
1, voie Félix Ebou
94021 CRETEIL CED





Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

Tél. (1) 48 98 99 00


33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53

Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) :
Dominique Auzias

Rédaction
Directeur de la Rédaction :
Benoît Granger
Rédacteur en chef :
Benjamin Hannuna
Rédacteurs : Marc Esquerré, Pierre Grumberg, Annette Lacour
Secrétariat de Rédaction :
Michel Lahmi, Brigitte Battin
Maquette : Emmanuelle Verdickt, assistée de Celma Oliveira

Publicité
Patrice Marang, assisté de Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration
Éditeur : Richard Legras, assisté de Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de Françoise Alemanni

Abonnements
Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

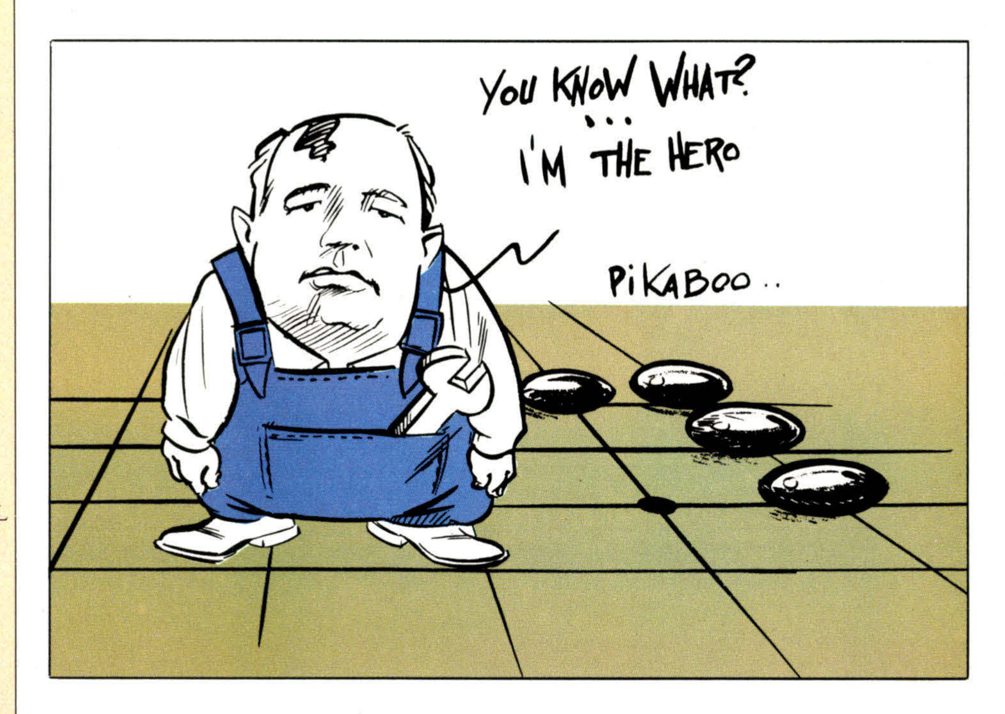
Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions Dominique Auzias & associés - Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : décembre 1989
Directeur de la publication :
Bertrand Lobry.

OJD   **CESP** 

Illustrations : J. Antoni (pp. 48-49) - M. Battin (pp. 43, 70) P. Bretagnolle (pp. 3, 5, 30-31, 32-33, 70, 74) - C. Lapointe (5, 43, 44-45, 46, 48-49, 50) - P. Revellin (6) - D. Tellier (66-67) - J. Zéboulon (couverture).
Photos : APN (30, 32, 34) - P. Clemente et G. Tourte (59, 60-61) - P. Decroix (64) - P. Grumberg (5, 20-21, 22-23, 24, 64) - J. Lachkar (63) - A. Lacour (59) - H. Langlois (9, 10-11, 12-13, 14, 16-17, 18-19, 29, 38, 72) - Studio Magazine (78-79) - Table Ronde (65) - B. Walker (14).

Jeux & Stratégie, expert ès Troïka ?



Camarades, il est de notre devoir de vous signaler que Mikhaïl Gorbatchev sera, sauf assassinat ou retraite anticipée pour raisons de santé, l'homme de l'année 1990.

Ça ne fera jamais que la troisième année de suite ! Réprimez ce bâillement, justifié par la saveur réchauffée de ce scoop, puis jetez un oeil sur notre dossier du mois...

En effet, ne vendons pas la peau de l'URSS avant de l'avoir jouée. Non : la partie n'est pas finie. Nous avons scénarisé pour Mikhaïl les 12 mois à venir : vos conseils lui seront certainement utiles (écrire à : Monsieur le Président G., Kremlin, Moscou, URSS).

Et ne venez pas dire qu'on s'est trompés dans nos prévisions. Si ce que nous avons vu n'arrive pas, c'est que Gorby aura mal joué. Il n'avait qu'à s'abonner avant...

La Rédaction

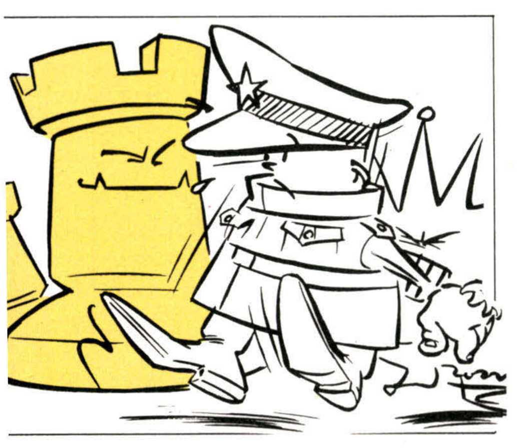
SOMMAIRE



FÉVRIER 1990

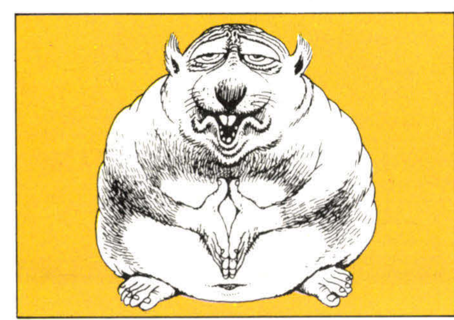
Magazin

Dossier



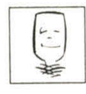
Classiques

Jeu en encart

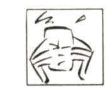


Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? C'est possible, avec les jeux pour tous niveaux :


facile


moyen


difficile

Jeux et joueurs



Et aussi...

Le mois prochain

- Les femmes savent-elles jouer ? Encore un dossier torride en perspective...
- A quoi jouerez-vous à Noël prochain ? En avant-première, les meilleurs jeux pour 1991.
- Enfer et Damnation (suite) : les 7 péchés capi...teux ?

Ce numéro correspond au 64 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 2 et 3 et entre les pages 90 et 91.



Tout chaud tout beau, v'là le numéro quatre ! Maintenant, je n'ai plus assez de tentacules pour compter les numéros suivants...

Vos remarques continuent d'arriver : Brendan, de Versailles, n'est pas du tout content de l'aventure solo Ratman, alors que Philippe, de Paris, voudrait plus d'aventures solo... Merci à tous de m'écrire, car j'ai besoin de vos remarques... et surtout de vos encouragements !

Commençons par un petit retour en arrière, pour dévoiler les solutions des trois problèmes soumis à votre sagacité.

La suite infinie de Joseph (J&S n° 3) se résout en lisant : la deuxième ligne "lit" la première, donc un 1, soit 11. La troisième ligne "lit" la deuxième : on a deux fois le chiffre 1, d'où 21 (deux-un), etc. La cinquième ligne sera donc : 111221.



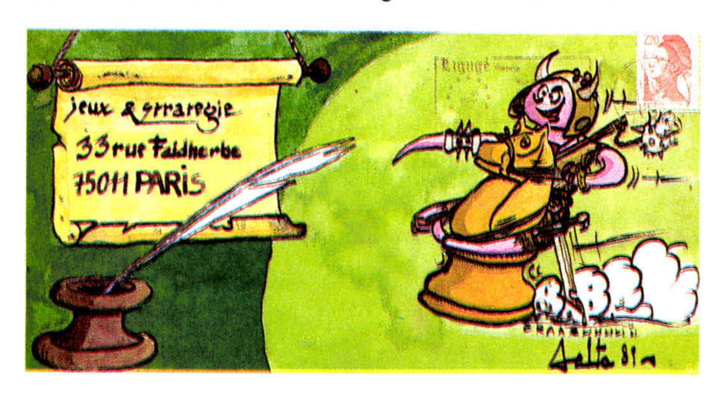
A votre santé

Rappelez-vous les transvasements de Sylvain : appelons le récipient de 8 litres n° 1, celui qui contient 5 litres n° 2, et celui de 3 litres n° 3. Pour obtenir 4 litres de vin dans le récipient n° 1, il faut verser le n° 1 dans le n° 2, puis le n° 2 dans le n° 3. Ensuite verser le n° 3 dans le n° 1, et le n° 2 dans le n° 3. A nouveau, le n° 1 dans le n° 2, puis le n° 2 dans le n° 3 et enfin le n° 3 dans le n° 1.

Francis, de Montpellier, nous avait suggéré que 5 DE = YAM, sachant que Y + E = D - 2A + M. La réponse, que vous aviez trouvée (bien sûr), est : 5 x 82 = 410.

Je m'aime

J'apprécie énormément les dessins et enveloppes que vous m'adressez, surtout quand elles sont à mon effigie. Mais quand même, Cédric de Paris, y est allé un peu fort : moi, livrée aux mains de cet infâme personnage ? Marc, de Liguge, me voit plutôt en Attila. J'ai décidé de publier à la fois le dessin et l'enveloppe. Bravo à tous les deux, vous avez gagné un abonnement.

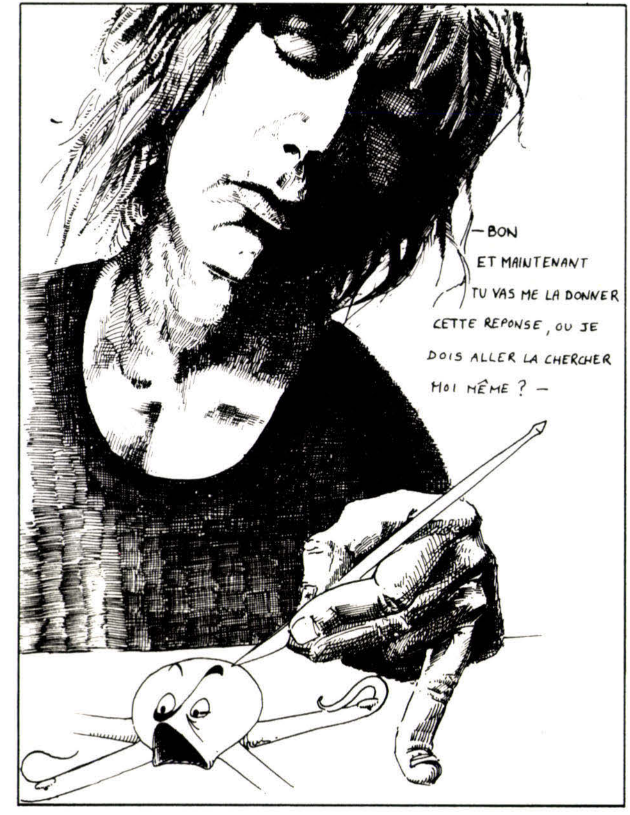


O tableau...

Patrick, de Châteauneuf, nous propose un petit problème de son cru, à partir d'un tableau inspiré du triangle de Pascal (dans une case donnée, on inscrit la somme du nombre du dessus et de celui de gauche, les cases à l'extérieur étant nulles).

Le but du jeu est de placer des cases noires dans la grille afin d'obtenir 1989 dans la case en bas à droite, sachant qu'une case noire vaut 0. Il vous suffit d'en placer quatre. Solution le mois prochain...

1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8
1	3	6	10	15	21	28	36
1	4	10	20	35	56	84	120
1	5	15	35	70	126	210	330
1	6	21	56	126	252	462	792
1	7	28	84	210	462	924	1716
1	8	36	120	330	792	1716	3432

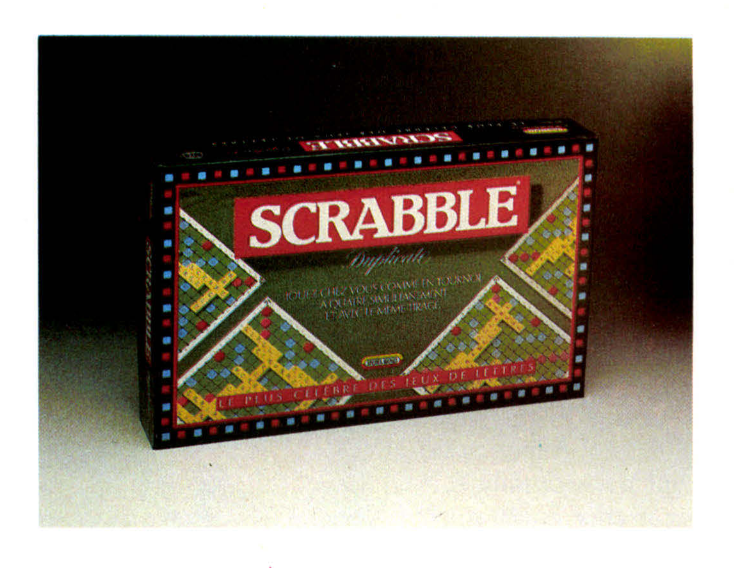


JOUEZ EN FAMILLE OU ENTRE AMIS COMME EN TOURNOI

avec le



Pour jouer chez soi comme en championnat, Habourdin International lance le Scrabble Duplicate, la panoplie indispensable des vrais amateurs de Scrabble :



Plus de hasard, car il s'agit de trouver la meilleure combinaison avec un tirage commun à tous les joueurs.

Et un jeu très convivial, car il met les joueurs ou les équipes en compétition constante.

- Un décor distinctif
- Des éléments de jeu spécifiques (plateaux de rangement, carnet de score, chronomètre...)

(contient le nécessaire pour 4 joueurs).





UNE NOUVELLE FACON DE JOUER



Pourquoi il n'y a jamais eu de club de ski nautique dans l'archipel de Puerto Lobos.

Puerto Lobos International Association Shark Anglers

Archipel de Puerto Lobos - 12 Avril 1938. 10 h 31. J.W. Thomas, promoteur New Yorkais, contemple la baie qui s'étend devant ses yeux. L'endroit est beau, riche en couleur, plein de paix, vierge de tout. Le tourisme moderne n'existe pas encore. L'américain compte innover dans ce domaine, il voit déjà un grand hôtel, une plage, des cabines de bain et pourquoi pas, un club de ski nautique.

A 10 h 32, le rêve de J.W. Thomas s'effondre. Sur la gauche, une sorte de portique en bois. Pendue à ce portique une queue gigantesque, et au bout de la queue, un énorme requin. Il doit faire 6 mètres, ses mâchoires claquent encore, agonisantes.

Reconstitution faite à partir d'une dent fossile découverte en Californie.

C'est un mako. Ils sont très nombreux dans la région et malheureusement pour l'américain, ils ne sont pas seuls ; les eaux de Puerto Lobos comptent en tout plus de quinze espèces de requins, du plus petit, le mauri (à priori inoffensif), aux plus grands, mangeurs d'hommes, tels le tigre ou le grand requin blanc. A ce propos, on raconte que le capitaine d'un bateau de pêche retrouva dix sept dents de requin blanc (Carcharodon Carcharias) plantées dans la quille de son navire. La taille de ces dents permit d'évaluer celle de l'animal à une dizaine de mètres.

J.W. Thomas était ambitieux mais pas fou. Il renonça à Puerto Lobos. C'est dommage, il y avait peut être quelque chose à y faire en matière de pêche.



Un mako de 500 livres laisse un souvenir impérissable dans la vie d'un pêcheur sportif.

Malibu. La légende des Tropiques.



LE JEU DU MOIS
Aristo
(Ah ! Ça jouera...)

Intrigues et amours à la cour du Roi Soleil : un sujet difficile mais original, traité de manière plutôt marrante. On est plus près de Molière que des oraisons funèbres de Bossuet !

Appeler un jeu Aristo en cette glorieuse célébration du Bicentenaire est une infâme provocation ! Cela dit, si les ci-devant se conduisaient comme dans le jeu, ils ont amplement mérité qu'on leur coupe le cou. Philippe Mouchebœuf, auteur de Fief, est l'heureux papa de cette réussite historico-ludique.

"Sire ! Marly ?"

Principe général : la Cour du Roi Soleil n'est pas, comme on le pourrait croire, cette superbe assemblée de traînes luxueuses et autres beaux costumes sortis d'une adaptation de Roger Coggio sponsorisée par l'Éducation Nationale. Non : la Cour est un ignoble et malfaisant panier de crabes, prêts à tout pour arriver à se concilier les bonnes grâces des puissants.

Chaque joueur incarne donc un nobliau quelconque venu, comme la mouche sur le fromage, parasiter les Finances du Royaume afin de gagner 50 000 livres et la partie. Les joueurs montent et descendent sur une double échelle, figurant leur cote auprès des souverains. Plus ils sont haut placés dans l'estime du Roi (ou de la Reine), plus les joueurs-pardon : les courtisans, peuvent obtenir la satisfaction de leurs requêtes.



Lesdites requêtes consistent évidemment à soutirer au Souverain quelque pension ou faveur, du genre charge officielle (Chancelier, Contrôleur Général des Finances, Secrétaire d'État à la Guerre), hautement rémunératrice. On peut aussi médire (beaucoup) de ses petits copains, afin de les discréditer, et faire un tas de choses que Madame de Maintenon aurait réprouvé...

Frivolités assassines

Toute la stratégie du jeu tient dans l'ascension et le maintient de sa position dans l'échelle des faveurs sus-évoquée. En effet, le succès ou non d'une requête est déterminé par un dé : plus le courtisan est bien placé, plus ses chances d'aboutir sont grandes.

Bien sûr, les effets des faveurs royales sont pondérés par l'intervention d'une multitude de facteurs supplémentaires. Les cartes, dont l'utilisation et le principe ne sont pas sans rappeler le *1000 Bornes*, permettent par exemple de postuler à une charge ou une pension, de devenir l'amant de la Reine, d'infliger des blessures de guerre ou d'user du poison, etc.

Ou bien encore de devenir la Favorite du Roi. Car le jeu n'est pas réservé aux personnages masculins, au contraire. La diplomatie, primordiale dans Aristo, deviendra au besoin matrimoniale !

Baston sous la dentelle

L'équilibre finaud entre richesse historique et syndrome de Dallas ("ton univers impitoyaaableu") fait qu'on s'inquiète réellement de l'influence du parti de la Reine (selon sa nationalité, décidée en début de partie) ou de savoir si la Favorite est enceinte.

Afin de corser l'ambiance, la règle impose qu'on interpelle les autres joueurs par leur titre, les contrevenants étant punis : "Mon cher Baron, vous êtes un malfrat et je m'en vais de ce pas vous faire embastiller. Hop !"

Modérons tout de même cet enthousiasme assez motivé. Le placement de départ sur les échelles de faveur, tiré aux dés, est trop déterminant. Il vous faudra être veinard, sans quoi aucune de vos requêtes n'aura de chance d'aboutir et vous vous ennuierez ferme. On peut pondérer ce tirage en limitant volontairement l'écart entre les joueurs, ou en donnant une seconde chance aux moins chanceux.

Défaut d'une qualité, l'extrême richesse du jeu le rend assez difficile à maîtriser lors des premières parties. Rien de grave si on s'accroche, d'autant qu'une partie dure rarement plus de deux heures. Aristo n'est pas d'un accès évident. Mais l'originalité de son sujet et de son principe font que le Roi Soleil aura de fortes chances d'illuminer vos soirées.

Pierre GRUMBERG

EN BREF
Éditeur : Dragon Radieux
Matériel : un plateau, 105 cartes, 24 pions de couleur, 2 dés à dix faces, un bloc de feuilles de marque "aides de jeu"
Type : stratégie, diplomatie
Nombre de joueurs : 3 à 8
Clarté des règles : 7/10
Matériel - esthétique : 7/10
- efficacité : 8/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 250 F
Nous aimons : ♥♥♥

FICHE — TEST

COMEDIA



Matériel
- 1 plateau
- 7 pions et 7 enveloppes "cachet"
- 1 sablier
- des applaudifrancs (APF)
- 1 dé
- 216 cartes : mots à mimer, texte à lire, caractères, improvisations

But du jeu
Avoir le plus d'applaudifrancs, gage de succès.

Le jeu
A son tour, le joueur-acteur tire une carte correspondant à la case sur laquelle il est arrivé. Il doit alors mimer un mot en une minute, lire un texte à haute voix, ou improviser une situation seul ou en choisissant un partenaire parmi les autres participants.

Les joueurs restants, qui forment le public, doivent alors estimer la prestation, en fonction de l'imagination dont fait preuve l'acteur, de sa "présence" sur scène et sa sincérité. La moyenne des votes détermine le gain.

Le premier arrivé sur la case finale, "spectacle", reçoit une "ovation" sous la forme de 30 APF et doit, au tour suivant, effectuer la prestation demandée. Les joueurs qui atteignent cette case juste après le premier doivent aussi "jouer la comédie".

Le gagnant est celui qui totalise le plus d'applaudifrancs en fin de partie.

Notre avis
Comedia n'est pas un jeu pour timides ! Improviser le sermon du curé ou une scène de rupture en une minute, faut s'accrocher. Mimer "amour" ou "téléphérique" nécessitent, en plus, de réels talents... Il n'empêche qu'on s'amuse vraiment à faire l'acteur ou à embarquer d'autres joueurs dans sa galère. Seul point contestable : le vote n'est pas toujours impartial (forcément !).

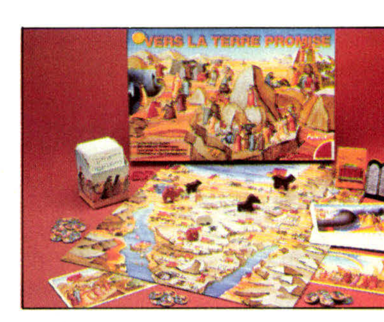
Les textes à lire sont très bien choisis : poèmes, recettes de cuisine ou encore... le mot "encore", à dire sur tous les tons pendant une minute ! : il y en a pour tous les goûts. Et notamment une histoire délirante qui revient au hasard des cartes : attention aux envahisseurs de la planète Niorky B 12...

Un jeu qui pourrait bien faire naître des vocations parmi l'assistance piblique...

EN BREF
Éditeur : *Schmidt*
Type de jeu : *théâtral !*
Nombre de joueurs : *4 à 7, ou par équipes*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *8/10*
Originalité : *8/10*
Prix moyen : *200 à 250 F*
Nous aimons : ♥♥♥

Les Jeux du Mois

Vers la Terre Promise (DUJARDIN)



Éducatholique ? Dujardin nous offre le premier jeu à thème religieux (ne parlons pas de Donjons & Dragons), pour tester vos connaissances Testamentaires. Pas de problème sur le respect des canons, Pèlerin Magazine a assuré l'assistance technique. Le jeu est un mélange de parcours et de questions-réponses, et retrace la traversée du Sinaï par les Hébreux évadés d'Égypte. On pourra jouer tantôt en compétition, tantôt en s'entraidant (un peu de noblesse, que diable ! oups, pardon...). Ça s'adresse plutôt aux très jeunes mais pas aux seuls petits chrétiens. Car les éditeurs ont prévu deux niveaux dans le questions-réponses, un pour chaque Testament. Oecuménique, en plus ! 200 F environ.

La Règle d'Or (LA RÈGLE D'OR)

Une production à compte d'auteur, courageuse et dévouée : La Règle d'Or offre à tous les passionnés de sport un questions-réponses sur 66 disciplines, du foot à la pétanque ! 2800 questions de niveau variable assureront aux sportifs en pantoufles l'occasion d'affûter leurs commentaires télévisuels. Bien sûr, ce n'est pas parfait, mais c'est sympathique. Et instructif aussi... A jouer au foyer du club, quand la grêle rend le terrain impraticable. Écrivez à Alfred Voirin, La Règle d'Or, 34 avenue Fleming, 13500 Martigues.

Civilisation (JEUX DESCARTES)

Ça y est ! il est sorti, sans grand changement par rapport à la version Avalon Hill. La boîte a grandi (peut-être le format wargame effraie-t-il les lecteurs ?), les fiches "trésor-pions" ont été remplacées par de très pratiques barquettes en plastique (bonne idée), les cartes Civilisation ont un peu rapetissé. Sans quoi, c'est du pareil au même. Ah oui : tout est en français, maintenant. Plus



que jamais, le Play It Again du mois dernier est d'actualité ! 320 F.

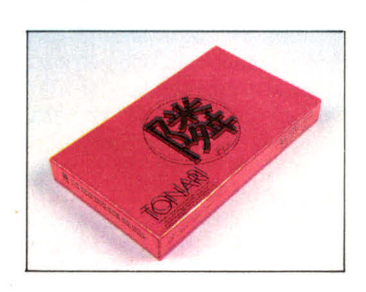
Gages à Gogo (KENNER PARKER)

Si vous acceptez l'idée de ramper sur la moquette en aboyant, de coasser après chaque phrase d'un autre joueur ou de faire la "Danse du Mammouth des Steppes" (pendant 20 secondes), vous allez vous marrer. "A partir de 12 ans", dit la boîte. Est-ce que ça ne serait pas plutôt "avant" ? 240 F.



Tonari (LA PASTOURELLE)

Ce jeu se propose de vous apprendre des rudiments de japonais, la langue qui monte. Bon, il faut vraiment avoir envie de s'y mettre, mais c'est après tout une manière originale. Il nous a été impossible de juger de la qualité de l'enseignement, faute de compétence. En tout cas, le matériel est superbe. Le jeu est basé sur la reconnaissance des idéogrammes et de la prononciation correcte des syllabes basiques du langage. Tonari (au fait, ça veut dire "voisin") est louable mais réservé aux fans du Soleil Levant. Pour vous procurer le jeu, téléphonez au (1) 43 05 25 80.



Maxi Bourse (TSR)

Cocorico ! Voici la version US de Maxi Bourse, éditée par le grandissime éditeur de Donjons & Dragons. Vous noterez le subtil changement : en Amérique, on appelle ça Maxi Bour$e, "le jeu ultime de la finance internationale". Les jeux français envahissent le pays de Monopoly et de Trivial Pursuit : champagne ! Euh, pas californien, SVP...



Les Aventuriers (STONEHENGE PRODUCTION)

Comment ? Une disquette hors de la rubrique micro ? C'est que ce jeu n'est pas un jeu micro mais un jeu de rôle sur SUPPORT micro, conçu par Laurent Ryder d'Aphaia (l'Action Rôle Magazine, sur disquette aussi). Comprenez-vous la nuance ? Bref, les deux disquettes contiennent le Livre du Joueur, celui du Maître d'Aventure, un scénario, un mini-guide des années 50 et un programme de création de perso. Le principe (compétences, mental, etc...) n'est pas sans rappeller l'Appel de Cthulhu. Les Aventuriers sont à découvrir sur CPC (150 F) et seront bientôt à l'oeuvre sur Atari ST (fin janvier 90), Amiga et PC (dates non précisées). Une version "papier" est également envisagée, pour la fin de l'année. Pour plus de précisions (ou commande...), écrivez à : Stonehenge Production, 12, avenue Junot, 75018 Paris.

F I C H E — T E S T

PICTIONARY JUNIOR



Matériel
- 2 planches à dessin effaçables
- 60 cartes rouges (10-11 ans) et 60 cartes bleues (7-9 ans)
- 1 sablier
- 6 crayons de couleur

But du jeu
Deviner un mot à partir d'un dessin réalisé par son ou ses partenaires. La première équipe à deviner quatre mots a gagné.

Le jeu
Chaque équipe, à son tour de jeu, désigne un dessinateur. Celui-ci pioche une carte rouge ou bleue, en fonction de son âge, et doit faire deviner le mot numéro 1, en une minute. Si ses coéquipiers devinent le mot, le dessin est laissé sur son emplacement (la case numéro 1 sur la planche à dessiner). Sinon, il est effacé.
Dans tous les cas, c'est au tour de la deuxième équipe de jouer, avec un autre mot. Un nouveau dessinateur est choisi à chaque tour de jeu. Quand une équipe a deviné le mot numéro 1, le dessinateur (au tour suivant uniquement), devra faire deviner le mot numéro 2, et ainsi de suite, les mots devenant de plus en plus difficiles.
Une équipe remporte la partie dès que sa planche à dessin est complète.

Notre avis
Du Pictionary senior, il ne reste plus que le principe : le plateau a disparu, il n'est plus possible de rejouer ou de lancer des défis... Chaque équipe joue et progresse dans son coin : l'interactivité serait-elle une notion trop difficile pour nos chères têtes blondes ? Dommage...
Pictionary Junior ravira plus les parents ou les baby-sitters que les joueurs eux-mêmes, qui se lassent vite de dessiner sur commande... Ce jeu est du même acabit que le classique "et si on faisait un joli dessin pour Papa ?" Pictionary est simplement plus cher. C'est peut-être le prix à payer pour avoir la paix !

EN BREF
Éditeur* : *Kenner Parker*
Type de jeu : *Pictionary !*
Nombre de joueurs : *3 à 8 (de 7 à 11 ans)*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *6/10*
Originalité : *4/10*
Prix moyen : *150 F*
Nous aimons : ♥♥

FICHE — TEST

SKI PLAY



Matériel
- 6 pions skieurs
- 6 paires de skis
- 49 cartes Saint-Bernard
- 36 cartes forfaits
- 36 cartes médailles
- 6 cartes neige
- 1 800 questions de niveaux différents
- 1 plateau

But du jeu
Obtenir le premier un "Chamois d'Or".

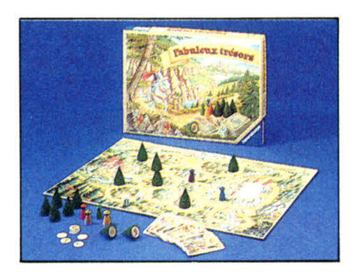
Le jeu
Ski Play est basé sur un parcours de type Jeu de l'Oie, dans lequel les joueurs tentent d'acquérir la paire de skis et la carte Forfait nécessaires pour accéder aux "slaloms", séries de questions-réponses déterminant l'obtention d'une médaille, de la Première Étoile jusqu'au Chamois d'Or. Plus on gagne de médailles, plus l'examen est difficile. Le parcours est pimenté de cartes "chance" (Saint-Bernard) ou de cases spéciales.

Notre avis
Un Jeu de l'Oie marié avec Trivial Pursuit. Le moins qu'on puisse dire est que Ski Play n'atteint pas les sommets. La pente était glissante et le gadin prévisible : le parcours est quasiment sans intérêt (stratégie enfouie sous une avalanche de chance, interactivité gelée) et les questions donnent par trop dans la spécialisation verglacée.
Exemple : "Quel est le débit maximum d'un télésiège à pinces fixes, triplace ?" Réponse : 1800 personnes par heure (Ah ? bon). Ce qui donne aux seuls spécialistes (et encore !) une chance d'arriver au bout. Dès lors, la partie s'enlise dans la poudreuse et les joueurs fatiguent. Nous vous suggérons, si d'aventure vous avez envie de vous lancer sur cette piste dangereuse, de vous limiter aux questions les plus faciles.
Le sponsoring en lui-même du jeu n'est pas gênant. Dommage qu'au lieu de ski et de neige, sport et loisir si attrayants, on obtienne un jeu d'une aussi consternante banalité. Autrement dit, ce Ski Play est plutôt chasse-neige que schuss...

EN BREF
Éditeur : *Linove*
Type : *questions-réponses*
Nombre de joueurs : *2 à 6*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *8/10*
Originalité : *3/10*
Prix conseillé : *349 F*
Nous aimons : ♥

Ravensburger présente...

En avant-première du salon du jeu de Villepinte (début février), l'éditeur allemand annonce deux jeux de plateau. **Fabuleux Trésors** est un jeu de parcours à thème médiéval-fantastique dans lequel vous devrez chercher trois trésors pour le Roi. **Hippofolies** est un jeu d'improvisation et d'imitation. Tout ça semble s'adresser à un public jeune... A suivre.



Dragon Radieux...

...nous annonce quelques sorties pour début 1990. D'abord, un jeu de plateau sur la médecine et la santé : **Médigag.** Espérons que l'épidémie de grippe sera passée. **Hurlelune n° 2** (extension pour le JdR Hurlements) est sorti courant janvier. Il contient de nouvelles précisions sur le XIIe Siècle et sur sa faune. Le numéro 3 d'Hurlelune et **d'Anashiva Reahna** sortiront dans le courant du premier trimestre.

Advanced Dungeons & Dragons (TSR)

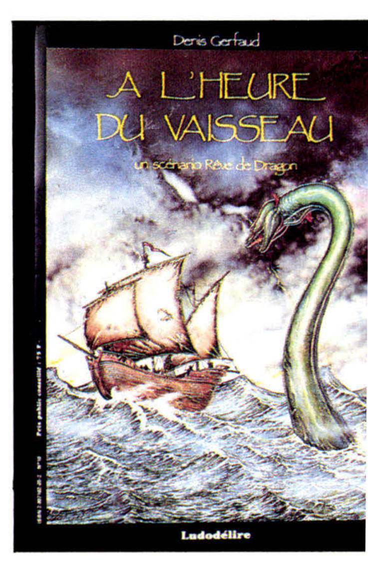
Disponibles en France, la version révisée du Battle System, le troisième tome (déjà !) du Monstrous Compendium et le Complete Fighter Manual (complèment des règles de base pour le joueur).

Squad Leader (AVALON HILL)

G.I., Crescendo of Doom et Cross of Iron, extensions à Squad Leader, ont été récemment réédités. Ils sont d'ores et déjà disponibles dans les bonnes boutiques.

A l'Heure du Vaisseau/ Rêve de Dragon (LUDODÉLIRE)

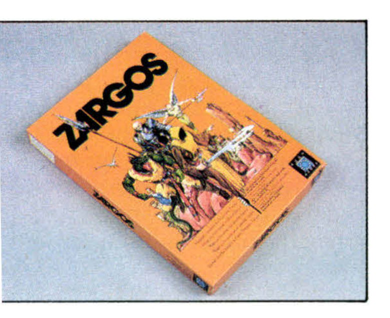
Un scénario pour Rêve de Dragon est toujours accueilli avec plaisir par le public de l'excellent (mais difficile) jeu de rôle de Denis Gerfaud. Celui-ci, n° 10 dans la série Miroirs des Terres Médianes, vous propose de "troquer les routes poussiéreuses contre les vents chargés d'embruns". En plus du scénario, chargé de rêves d'îles lointaines, de pirates et de monstres marins, les Maîtres des Rêves trouveront des règles additionnelles sur la navigation, les maladies et empoisonnements, et une nouvelle catégorie de personnages, les "Vrai-Rêvants". 49 pages, 75 F.



Zargos (EUROGAMES)

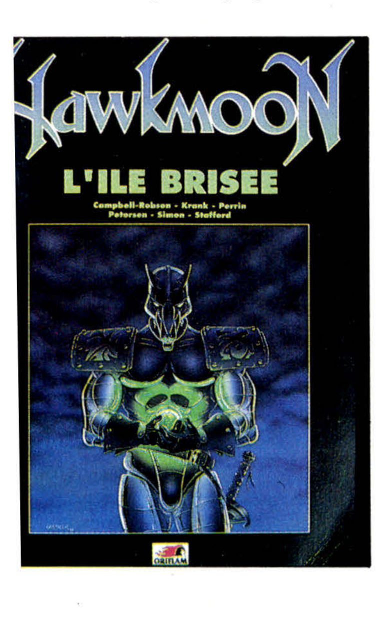
Non, ce n'est pas la réédition du Zargos Lord d'International Team, mais un vrai nouveau jeu. Zargos est le continent central d'une planète où vivent de bien étranges peuples : il vous faudra bâtir un empire et affronter vos adversaires avant de traverser la Mer et tenter, à vos risques et périls, de devenir le Maître des Vents... Simple à jouer, Zargos mêle agréablement les règles de Risk et les "bottes" de 1000 Bornes

dans un jeu straté-magique pour tous publics. Pour stratèges en herbe et vieux wargamers cherchant le salut dans le rêve et le dépouillement. 220 F environ.



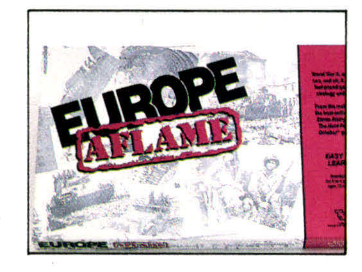
L'Ile Brisée (ORIFLAM)

Cette extension aux jeux de rôle Stormbringer et Hawkmoon propose une aventure aux étranges résonances, dans une Eire de cauchemar, livrée aux effrayants Granbretons et défendue par un groupe de résistants, l'IRA. Tiens donc... Un catalogue complet des Ordres granbretons et une liste d'objets technologiques vient renforcer utilement les règles de base. L'histoire de l'Ile Brisée est complexe et se lit presque comme un roman. Par le Roi-Empereur, j'aimerais bien savoir ce qui se cache sous le brouillard noir de Dublin... Attention : règle de base requise. Sous licence de Chaosium et Games Workshop, 117 pages, 134 F.



Europe Aflame (TSR)

L'Europe de 1940 à 194???. L'Axe contre les Alliés. Europe Aflame se situe dans la lignée des Hunt for Red October et Red Storm Rising (du même éditeur), sur un thème proche de Third Reich ou Hitler's War (v.J&S n° 60) : la deuxième Guerre Mondiale vue à l'échelle super-stratégique. Des règles simples pour s'initier, un niveau de jeu "grande stratégie" où la France tient en neuf cases, une présentation superbe. Le succès dépendra de l'équilibre entre effort de guerre et efficacité militaire. L'intérêt historique passe un peu en second, Europe Aflame est plus près du jeu de plateau que du wargame pur et dur. Un détail : on se demande où TSR est allé chercher que la fleur de lys était l'emblème de la République française... On est plus en 1740, sapristi ! 200 F environ, en anglais.



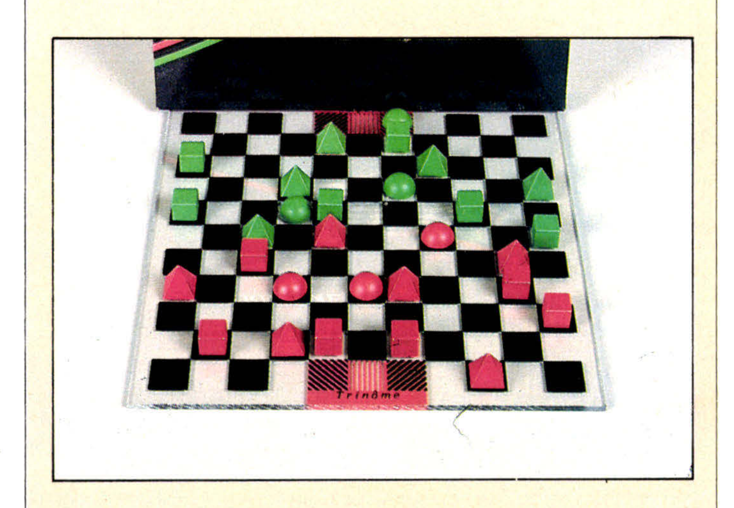
Le mois prochain...

...nous vous parlerons de **James Bond 007,** le petit dernier de Jeux Descartes (295 F déjà...), de **Fully,** un surprenant jeu de déduction (édité par Sandoa) et de **Hanau** (le deuxième volume de Vive L'Empereur !). Suspense pour **Krystal,** le jeu de plateau médiéval-fantastique d'Oriflam, et les deux nouvelles productions Eurogames : **Dragon Noir** et **Vikings.**

Pierre GRUMBERG

FICHE — TEST

TRINOME



Matériel
- damier 11 x 11
- 15 pions rouges (3 ronds, 6 carrés, 6 triangles)
- 15 pions verts

But du jeu

Placer un rond, un carré et un triangle dans les trois cases rouges du camp adverse.

Le jeu

A partir de la disposition de départ (ronds au centre, triangles et carrés en diagonale dans les coins), chaque joueur avance ou recule ses pièces de la façon suivante :
- les carrés avancent d'une case horizontale ou verticale,
- les triangles d'une case en diagonale,
- les ronds, de deux cases horizontales, verticales ou diagonales, mais sans pouvoir sauter un autre pion.

On peut prendre un pion adverse en prenant sa place.

Lorsqu'un pion est entré dans le camp adverse, il est imprenable et ne peut plus être déplacé.

Le gagnant est celui qui réussit le premier à placer ses trois pièces dans le camp adverse, quel qu'en soit l'ordre.

Si un joueurs se trouve dans l'impossibilité de réaliser cet objectif, il peut (et doit) empêcher son adversaire de gagner.

Notre avis

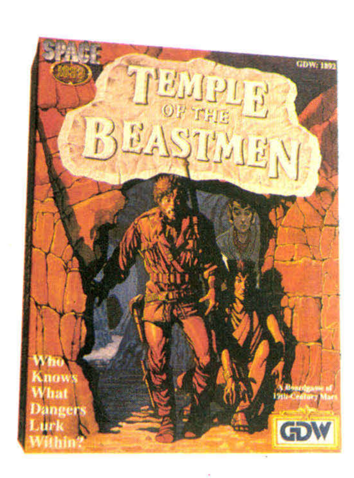
Un excellent jeu, intermédiaire entre les Dames et les Échecs. Le déplacement des pièces est très simple à assimiler, de même que le but du jeu : en cinq minutes, on peut commencer sa première partie de Trinôme. Mais attention, la simplicité des règles cache un redoutable jeu de stratégie, où les joueurs d'Échecs ne sont pas forcément avantagés.

On est partagé entre la nécessité de protéger son camp, et l'obligation de traverser les lignes ennemies. La phase de départ, avant toute confrontation, peut sembler bien longue. En fait, c'est pendant cette phase que l'on peut établir sa stratégie et étudier l'adversaire.

Attention, des pièges vous guettent : il est parfois impossible de rentrer sa dernière pièce sur la case noire restante, parce que ladite pièce ne se déplace que sur les blanches... Il ne reste plus alors qu'à démolir l'adversaire pour l'empêcher de gagner.

EN BREF
Éditeur : *Jocus S.A.*
Type de jeu : *stratégie*
Nombre de joueurs : *2*
Clarté des règles : *9/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *10/10*
Originalité : *9/10*
Prix moyen : *219 F*
Nous aimons : ♥♥♥

Temple of the Beastmen



Malgré le logo "Space 1889" imprimé partout sur la boîte, Temple of the Beastmen est un jeu à part entière. Au goût pas vraiment venu d'ailleurs... Dommage !

On ne peut pas dire qu'il ait des défauts, non, mais il s'en dégage une désagréable impression de déjà vu : posez un jeton, bougez, tirez des cartes, résolvez les combats, récupérez des bricoles ; voilà la séquence de jeu.

Bon, si le matériel avait été à la hauteur, rien n'aurait été dramatique. Mais non : les jetons, principal élément du jeu, sont moches et mal prédécoupés. De même pour les cartes : deux pauvres couleurs sur un carton trop léger...

Ces critiques ne sont pas gratuites : dans ce genre de jeux (que les américains appellent "jeux d'aventure"), il est essentiel que la qualité du matériel soit propre à renforcer le sentiment de fantastique et de dépaysement.

Les voies de l'Immortalité

Si l'on passe outre son triste aspect, le jeu n'est franchement pas mauvais. Le but est de gagner des points de victoire en terme de trésors et d'esclaves. En plus, le personnage animé par chaque joueur reçoit une mission spéciale, plus lucrative, selon le personnage choisi. Ce qui ajoute à l'affaire une sympathique touche rôliste.

Mouvements (un jeton par tour) et combats (un dé au cas où l'on croise les Hommes-Bêtes) sont simplissimes car, grâce à Dieu (dont la règle ne prévoit pourtant pas l'existence), les explorateurs sont doués d'immortalité !

Quant aux cartes, elles sont... euh... du genre "passez un tour", "rejouez", etc. Pourquoi pas ? Des cartes, quoi...

Queue de poisson

Nous aurions aimé vous dire comment la partie se termine mais, pas de pot, la règle n'en parle pas. Un oubli pour le moins extraordinaire... Nous avons joué jusqu'à ce que toutes les cartes soient utilisées, ce qui nous a pris une heure et demie.

Nous avons eu la désagréable impression que Temple of the Beastmen a été édité à la va-vite pour profiter de l'engouement du public pour Space 1889 (v. J&S n° 59). Rien ne sert de courir...

(Temple of the Beastmen est édité par GDW)

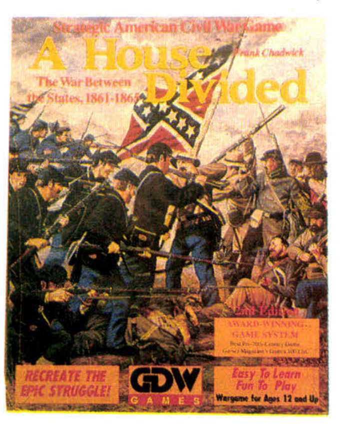
A House divided

Le "standard" de GDW sur la guerre de Sécession est enfin réédité, après une éclipse de plus de cinq ans. Simple, rapide à jouer, A House Divided (d'après la Genèse revue par Abraham... Lincoln) est une excellente introduction au jeu de guerre.

Particularité : la carte n'est pas, pour une fois, couverte d'hexagones, mais elle représente une vue simplifiée des États-Unis (de l'époque) où les villes sont figurées par des cases. Vous l'avez compris, A House Divided est un wargame à l'échelle stratégique.

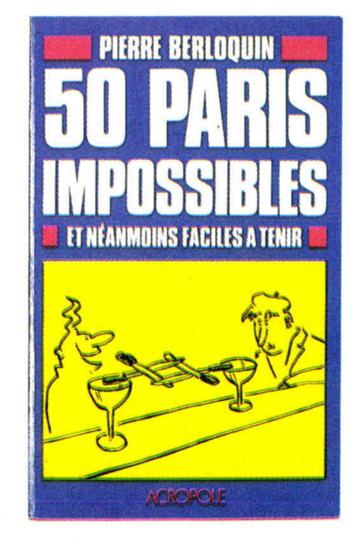
Sachez encore que la chance y est moins importante que le sens de la décision et la stratégie. Et en plus, tout ça est très bien présenté. Bref, si vous vous passionnez pour les Bleus et les Gris, renseignez-vous dès maintenant chez votre revendeur : importation à prévoir.

**Brian WALKER
(Adaptation : Pierre GRUMBERG)**



Kiosque

50 paris impossibles, et néanmoins faciles à tenir, de Pierre Berloquin : de quoi épater les rencontres de comptoir. *(Éditions Acropole)*



Vopaliec, n° 52, mensuel. Les fans de Diplomatie jouent par correspondance. Vopaliec projette de s'ouvrir aux wargames... A suivre. Par abonnements, 120 F pour 10 numéros, à Jean-Pierre Maulion, 97 rue Édouard Vaillant, 49800 Trélazé.

Spécial Logique, n° 36, bimestriel, 10 F. Des casse-tête et des tests de logique, pour tous niveaux. Dans le prochain numéro, davantage de quiz et de questions de connaissances.

Softilège, n° 1, mensuel, 20 F. Un nouveau magazine micro. Le dossier du mois : micro et SF, amûr tûjûrs. Le Prisonnier, série TV mythique. Dans toutes les bonnes pharmacies-micro.

La Gazette du Troll Bossu, n° 9, bimensuel gratuit. Consacrée au monde Gor, d'après l'oeuvre de John Norman. Dans les boutiques de Lyon et Roanne. Ou par correspondance à Franck Latta, 3 impasse de Noyon, 42300 Mably.

Chefs-d'Oeuvre du Jeu de Dames, par Vladimir Agafonov. Pendant 30 ans, Agafonov a reconstitué des parties, dont on ne connaissait que des fragments ou que l'on croyait à jamais perdues. *(Éditions Les Beaux Sites)*


Krystal
ORIFLAM

PLAY IT AGAIN

Cluedo : le mort connaît l'assassin

Vous avez sûrement déjà joué à Cluedo. Il en traîne sans doute un dans votre grenier, à moins qu'il ne soit derrière la corniche de l'armoire. Ce jeu à l'image vieillotte mérite pourtant d'être redécouvert...

PRÉSENTATION

Nombre de joueurs
3 à 6

Matériel

- Un plan représentant la villa du Docteur Lenoir, avec neuf pièces et des couloirs.
- Six pions représentant les suspects.
- Six armes.
- 21 cartes représentant les six suspects, les six armes et les 9 pièces de la villa.
- 2 dés.
- Des fiches utilisées par les joueurs pour noter les indices découverts.
- Un étui dans lequel sont glissées les cartes de l'énigme.



REGLES

A - DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Une carte "suspect", une carte "arme" et une carte "lieu" sont placées secrètement dans l'étui. Elles représentent l'assassin, l'arme et le lieu du crime. L'objectif des joueurs est, par déduction, de découvrir ces trois cartes.

Les 18 cartes restantes sont mélangées et distribuées aux joueurs. A 4 ou 5 joueurs, ceux qui ont une carte en moins jouent en premier. A 3 ou 6 joueurs, la règle précise que Mademoiselle Rose doit jouer en premier. Nous suggérons plutôt de commencer par le Professeur Violet. En effet, Madame Pervenche, dont la position de départ est légèrement plus avantageuse, sera ainsi la dernière à commencer son enquête.

B - LE TOUR DE JEU

Le joueur dont c'est le tour sera appelé "enquêteur". Les autres joueurs sont les "témoins". Le tour d'un joueur est divisé en deux phases distinctes, "déplacement" et "hypothèses".

1 - Déplacement

L'enquêteur lance les deux dés et déplace son pion au maximum du nombre de cases indiqué par la somme obtenue. Un pion qui pénètre dans une pièce doit s'y arrêter (reportez-vous à la règle pour certaines modalités).

Les pions se déplacent orthogonalement et ne peuvent passer sur une case occupée. Pour accélérer légèrement le jeu et diminuer l'importance des dés, nous vous suggérons d'autoriser les déplacements en diagonale.

2 - Hypothèses

S'il se trouve dans une pièce, l'enquêteur peut émettre une hypothèse. Celle-ci se compose des trois éléments : assassin, arme et lieu du crime, le lieu étant obligatoirement la pièce où se trouve l'enquêteur.

Dès que l'enquêteur énonce son hypothèse, le pion suspect et la figurine représentant l'arme et sont placés dans la pièce. Cette règle est souvent oubliée par les joueurs. Or si les armes sont purement décoratives, le déplacement du pion suspect peut être important pour la suite de la partie. Il convient donc de prendre garde à ne jamais oublier le déplacement de pion suspect.

L'enquêteur s'adresse d'abord au témoin situé immédiatement à sa gauche. Si celui-ci possède une ou plusieurs des cartes de l'hypothèse, il en montre une à l'enquêteur, sans la révéler aux autres témoins. S'il n'en a aucune, l'enquêteur interroge alors le témoin suivant, jusqu'à ce que l'un d'entre eux lui montre une carte.

L'enquêteur peut ensuite, s'il le souhaite, formuler une accusation.

3 - Accusation

L'enquêteur note par écrit les trois cartes qu'il croit se trouver dans l'étui. Il vérifie ensuite en comparant son accusation avec le contenu de l'étui. Bien que la règle soit imprécise sur ce point, il semble logique de considérer qu'une accusation, comme une hypothèse, ne peut être formulée que dans la pièce concernée.

Si son accusation est exacte, il la révèle aux autres joueurs et a gagné la



partie. Sinon, il ne participe plus au jeu que comme témoin.

COMMENTAIRES ET TACTIQUE

Si Cluedo est, dans son essence, un jeu de déduction, la part du hasard y reste très importante, sans doute un peu trop. En effet, un mauvais jet de dés peut faire perdre un tour, voire parfois deux.

De plus, le lieu du crime étant bien plus difficile à découvrir que l'arme et l'assassin, les joueurs ayant de nombreuses cartes "lieu" dans leur main sont sensiblement avantagés. Les quelques modifications proposées plus loin visent donc pour la plupart à diminuer quelque peu le rôle du hasard en augmentant les possibilités offertes aux joueurs.

Le secret de la victoire réside dans l'art de procéder au recoupement d'informations complexes. A moins d'être un virtuose du feutre japonais à pointe ultra-fine, mieux vaut se préparer à l'avance une feuille de notation plus complète que la fiche fournie, par exemple une grande feuille quadrillée.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux de déduction, Cluedo permet de nombreuses interactions. Ainsi, des hypothèses bien choisies énoncées au moment psychologique peuvent envoyer vos adversaires sur de fausses pistes. De même, on peut, dans une hypothèses, nommer un suspect pour attirer le pion du joueur correspondant loin de la pièce où il cherchait à se rendre.

VARIANTE 1 : DÉTECTIVES EN LIBERTÉ

L'enquêteur choisit librement à quel témoin il s'adresse en formulant son hypothèse. Cependant, si ce témoin n'a aucune carte à lui montrer, l'enquêteur ne peut pas en interroger d'autre. Cette règle, qui donne une plus grande initiative aux joueurs, augmente sensiblement l'intérêt du jeu. Elle peut sans difficulté se combiner avec les autres variantes proposées ici.

VARIANTE 2 : ÉGALITÉ DES CHANCES

A 4 ou 5 joueurs, il semblerait préférable de donner à chacun le même nombre de cartes. Pour y parvenir, on peut retirer, avant le début de la partie, deux (à quatre joueurs) ou trois (à cinq joueurs) cartes "pièce", qui sont placées face visible à côté du plateau de jeu.

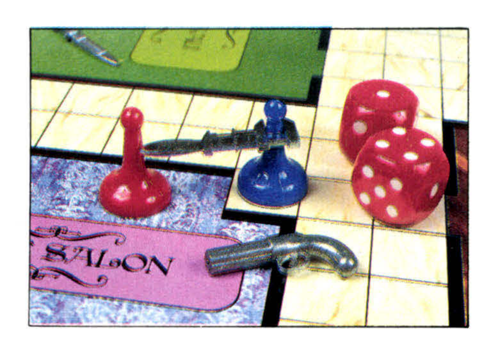
VARIANTE 3 : UNE MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT

Les enquêteurs ne prennent pas de notes et doivent donc faire de mémoire tous leurs raisonnements.

VARIANTE 4 : L'ASSASSIN EST PARMI NOUS

L'aide d'une personne extérieure au jeu est nécessaire. Celle-ci regarde les cartes de l'énigme avant qu'elles soient glissées dans l'étui, puis prend à part chacun des joueurs. A celui dont la carte se trouve dans l'étui, elle annonce qu'il est coupable et indique le lieu et l'arme du crime. A chacun des autres joueurs, elle annonce qu'il est un simple témoin. A moins de six joueurs, il se peut que le coupable ne se trouve pas parmi les joueurs, mais ceux-ci doivent l'ignorer.

Les joueurs doivent confectionner trois cartes supplémentaires portant les indications "arme", "suspect" et "lieu", qui sont toujours entre les mains du témoin interrogé. Lorsqu'un témoin est interrogé par un enquêteur, au lieu de lui montrer l'une des cartes de son jeu, il se contente de lui montrer l'une de ces trois cartes, correspondant à une carte qu'il a en main, ou de lui signifier, comme dans le jeu normal, qu'il n'a aucune des cartes de l'hypothèse.



Si le coupable est interrogé par un enquêteur, il doit une fois sur deux se comporter en témoin honnête et une fois sur deux donner une fausse information.

VARIANTE 4 BIS - A six joueurs, on peut se passer de l'aide d'une personne extérieure pour commencer la partie. Les joueurs préparent six petits papiers, cinq "témoins" et un "coupable". Chacun à son tour revient ensuite seul dans la salle. Les témoins ne font rien de particulier, mais le coupable, lors de son passage, remplace les trois cartes de l'étui par celle de son personnage, et celles du lieu et de l'arme de son choix.

VARIANTE 5 : DÉPLACEMENTS RAPIDES

A son tour de jeu, un enquêteur peut rester sur place, emprunter un passage secret ou se déplacer vers toute pièce voisine, conformément au schéma ci-dessous.

Studio	Hall	Véranda
Bibliothèque		Salle à manger
Bureau		
Petit salon	Grand salon	Cuisine

Ainsi, par exemple, un enquêteur se trouvant dans le Hall peut aller dans le Studio ou la Véranda.

On peut aller encore plus loin et autoriser les enquêteurs à se déplacer librement, ce qui revient en fait à jouer simplement avec les cartes, sans plateau. A son tour, un enquêteur peut alors émettre sans la moindre contrainte l'hypothèse de son choix.

VARIANTE 6 : CLUEDO-CARTES

Si vous n'avez pas de Cluedo, vous pouvez utiliser un jeu de 32 cartes. Triez-les selon les quatre couleurs, puis prenez-en une de chaque pile, que vous mettez de côté face cachée. Ensuite, distribuez les 28 cartes restantes entre les joueurs. A son tour, chacun émet une hypothèse en proposant un Pique, un Coeur, un Carreau et un Trèfle. Le joueur interrogé montre, s'il le peut, l'une des cartes de l'hypothèse à celui qui l'interroge. On passe ensuite au suivant. A son tour, chaque joueur peut, au lieu de proposer une hypothèse, émettre une accusation, comme au vrai Cluedo.

Bruno FAIDUTTI

GRANDEUR NATURE

Cluedo sauce Gégène

De quoi ? Comment ? Vous possédez un Cluedo et vous ne savez pas qu'il peut vous permettre d'organiser chez vous, illico, un jeu Grandeur Nature ? Voilà encore une bonne raison de ressortir ce vieux routier...



APÉRITIF

Par sa richesse et sa simplicité, Cluedo est exemplaire. A chaque nouvelle partie, il offre en effet la trame d'une intrigue policière inédite, un scénario tout cuit. C'est plus que suffisant pour vous glisser dans la peau du respectable colonel Moutarde ou de la sensuelle Mlle Rose. D'ailleurs, tous les adeptes du Grandeur Nature connaissent déjà cette formule-type, la plus simple qui soit : un lieu, une arme, un assassin.

Ce qu'on surnomme familièrement "Gégène" (par déformation des initiales G.N. qui désignent le Grandeur Nature), est une histoire où l'on cherche à découvrir l'auteur d'un acte criminel. Comme au Cluedo donc, tous les participants jouent à la fois le rôle d'un enquêteur et celui d'une victime potentielle (vous pouvez découvrir que le coupable, finalement, c'est vous !). Le Gégène se contente de répartir tous les éléments susceptibles d'amener à la découverte du coupable entre les différents joueurs.



Chacun ne possède au départ qu'un élément (insuffisant) de réponse et cherche à connaître celui des autres pour atteindre la vérité.

Réduit à sa plus simple expression, le Gégène est la transposition de Cluedo dans la réalité. Vous procédez comme à l'ordinaire en dissimulant une carte de chaque catégorie dans la pochette prévue à cet effet, puis vous distribuez le reste des cartes. Vous n'êtes pas limité ici par le nombre des personnages mais seulement par celui des cartes à distribuer (soit, au total, 21).

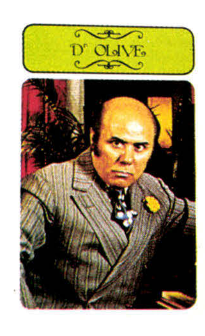
Arrangez-vous simplement pour que tous les joueurs en aient un nombre égal et découvrez celles qui forment éventuellement le surplus. Et voilà ! Les joueurs s'arrangent à présent pour négocier les informations qu'ils possèdent (et celles qu'ils découvriront) dans l'espoir de résoudre l'énigme... Bien sûr, cela peut paraître un peu maigre, mais vous avouerez qu'on y gagne beaucoup en préparation.

OEUF MAYONNAISE

Si tous les Gégènes fonctionnent sur le principe que l'on vient d'énoncer, ils se prêtent heureusement à des degrés multiples de complexité. Tout dépend en fait du temps et des moyens dont vous disposez pour préparer votre soirée...

Pour fonctionner correctement, le Gégène a tout d'abord besoin d'une monnaie d'échange indiscutable. Il est bien sûr possible de vendre ses propres informations pour en obtenir d'autres, mais ce système trop rigide fait souvent apparaître des blocages dus à la qualité inégale des informations échangées et à l'impossibilité de multiplier les révélations sous peine de n'avoir plus la moindre carte en main à l'issue de la partie.

Pour y remédier, on peut emprunter au Monopoly ses liasses de billets multicolores. Chaque joueur se voit remettre, en même temps que ses cartes, une certaine somme d'argent qui lui permet de négocier l'achat d'informations.



Pour que ce système fonctionne, il devient nécessaire de limiter la partie dans le temps : comptez, par exemple, deux heures pour une douzaine de joueurs, ou une heure si vous êtes six. A l'issue de cette phase, chacun inscrit sur une feuille les résultats de son enquête (lieu, arme et assassin présumés), ainsi que le montant de sa fortune. Il ne reste plus, pour désigner le vainqueur, qu'à attribuer x points par bonne réponse aux trois questions et d'autant plus de points que le joueur est riche.

Exemple - Chaque joueur ayant reçu 100 000 F au début de la partie, comptez 20 points par bonne réponse plus 20 points si sa fortune dépasse 100 000 F, 10 points si elle est comprise entre 50 000 et 100 000 F, et 5 points si elle est inférieure à 50 000 F.

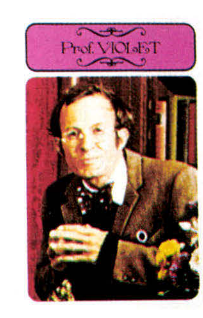
POULET FRITES

Supposons maintenant que vous ayez un peu de temps pour préparer votre soirée. Sur le modèle de Cluedo, élaborer un Grandeur Nature devient un jeu d'enfant.

Jetez tout d'abord les bases d'une vague intrigue policière : le professeur Violet, criblé de dettes, a assassiné le Docteur Olive dans la chambre avec une clé à molette, il y a deux jours.

Pour les joueurs, l'énoncé sera le suivant : "le Docteur Olive a été assassiné ici il y a deux jours. A vous de trouver le lieu exact, l'arme et le coupable".

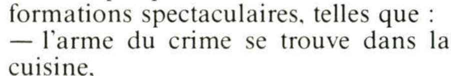
Inscrivez ensuite sur des feuilles séparées les indices qui permettront aux joueurs de faire la lumière sur cette affaire. Par exemple :



— le docteur Olive était le créancier de plusieurs personnes ;
— le colonel Moutarde a une retraite confortable ;
— Madame Leblanc a contracté des dettes auprès du Docteur Olive ;
— avant-hier, Mlle Rose était au Danemark ;
— le crime a été commis avec un objet lourd ;
— Mme Pervenche possède un pistolet ;
— le meurtre a eu lieu à 21 heures ;
— Mme Leblanc travaille à l'hôpital de Melun de 14 à 21 heures tous les jours ;
— on a retrouvé près du cadavre un exemplaire de "Notre-Dame de Paris" ;
— etc.

N'oubliez pas quelques fausses pistes comme :
— le Docteur Olive n'aimait pas le ragoût de mouton ;
— Mlle Rose vient de fêter son anniversaire.

Il faut en moyenne trois indices par joueur. Si le nombre des participants dépasse six, vous n'aurez aucun mal à inventer de nouveaux noms pour chacun d'eux (capitaine Indigo, Monsieur Blédor, Mlle Grey par exemple)... Glissez ces trois indices dans une enveloppe que vous remettez à chaque participant, avec 100 000 francs en petites coupures, lors de son arrivée.



Pour corser le tout, pourquoi ne pas vous réserver quelques informations spectaculaires, telles que :
— l'arme du crime se trouve dans la cuisine,
— on a retrouvé du sang sur le lieu du crime.

Vous confirmerez ces informations dans les faits en dissimulant une véritable clé à molette dans votre cuisine et en posant quelques gouttes de peinture rouge sous un meuble de votre chambre, puis vous les proposerez aux enquêteurs sous forme d'enveloppes cachetées, le prix de l'enveloppe dépendant de l'importance de la révélation qui s'y trouve.

Laissez ensuite les joueurs aller et venir librement chez vous pendant deux bonnes heures pour échanger ou vendre leurs informations, procéder à des recoupements, en un mot chercher la vérité. Encouragez-les à se comporter comme s'ils étaient vraiment les personnages du Cluedo, à se costumer, à écouter aux portes et à espionner...

A l'issue des deux heures, proposez-leur enfin de remplir le questionnaire destiné à apprécier l'étendue de leurs connaissances sur l'affaire. Outre les trois questions principales (où le crime a-t-il été commis ?), vous pouvez poser des questions secondaires dont les réponses seront déduites des différents indices fournis. Par exemple :
— quelle était l'occupation présumée de la victime au moment du meurtre ? (réponse : la lecture) ;
— où se trouve l'arme du crime ? (réponse : dans la cuisine) ;
— quel est le mobile présumé du meurtre ? (réponse : des dettes que le Professeur Violet était incapable de rembourser).

Appliquez le barème que nous avons vu précédemment (en accordant, par exemple, 5 points par bonne réponse aux questions secondaires) et faites le total pour déterminer le vainqueur.

FROMAGE ET DESSERT

Vous voilà donc en mesure d'organiser une soirée Grandeur Nature avec... presque rien. Mais imaginez maintenant que tous les personnages de votre intrigue aient des rapports beaucoup plus étoffés, et qu'il soit nécessaire de les démêler pour résoudre l'énigme. Imaginez qu'un deuxième meurtre soit commis au cours de la soirée, ou que chacun des joueurs ait un but différent à atteindre... Il y a là matière à des rebondissements inépuisables. Nous vous en reparlerons très bientôt.

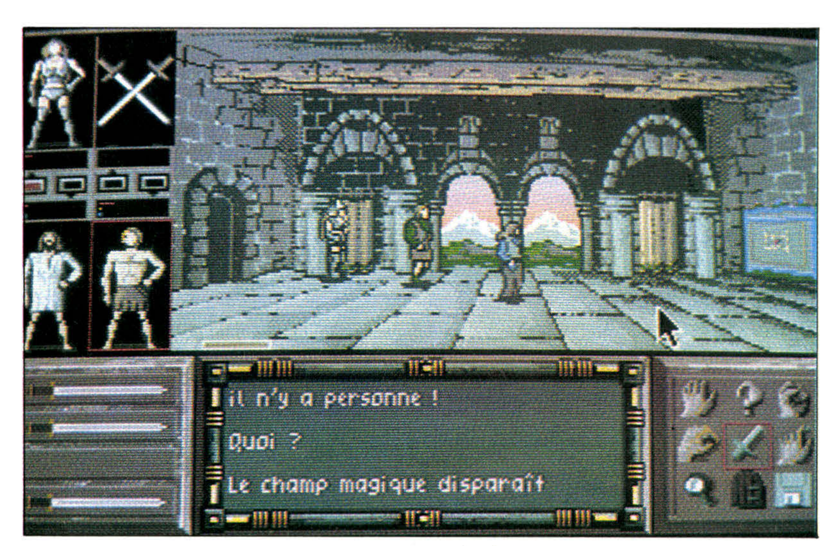
Passé composé

Que les habitués ne nous en veuillent pas trop en ce début d'année prometteur. De grandes et belles manifestations sont actuellement en préparation mais... mais nous vous exposerons le tout le moment venu, c'est promis : jeu d'entreprise, sociétés commerciales spécialisées, initiatives inter-facultés, etc. Votre carnet, cette année, sera certainement bien rempli !

Professeur G.N.

— Professeur ?
— Oui, oui...
— C'est à nous !
— Mes genoux ? Qu'est-ce qu'ils ont, mes genoux ?
— Non ! Je dis : C'EST A NOUS !
— Ha ! C'est pas trop tôt.
— Je crois, professeur, que vous avez de bonnes nouvelles...
— Pas du tout ! J'ai de bonnes nouvelles : dès le mois prochain, un super-Gégène complet prêt-à-jouer, et crac ! Et puis des scénarios, des idées, des conseils pratiques pour des G.N. clés en mains. Et crac !
— Et une surprise, je crois...
— Des noix ? Quelles noix ?
— Je... j'ai dit : UNE SURPRISE !
— Avec des cerises ?
— Humm ! Il nous faut interrompre notre programme, momentanément...
— Éléphant ? Où ça ?
— ... !

Dominique TELLIER



Drakkhen sur Amiga

LE JEU MICRO DU MOIS

Drakkhen

Tout le monde s'essaie à l'adaptation du sacro-saint Donjons & Dragons : Infogrames fait avancer la disquette. Un jeu simple, servi par un scénario fourni : bien joué. L'originalité reste malgré tout aux oubliettes...

Souvenez-vous : à grands renforts d'artillerie lourde, Infogrames annonçait au printemps un grand projet donjonnesque dont Gary Gygax, Maître Adé&dé, était le label de qualité.

Depuis, le bon Gégé a disparu (il paraît qu'il avait trop de boulot) et c'est son fidèle lieutenant François Marcela Froideval qui a assumé (lourde tâche) la scénarisation de l'ensemble. Drakkhen est un univers alambiqué, une envoûtante campagne pour quatre aventuriers...

Complexe mais facile

L'ergonomie du jeu est assez simple : tout est réglé avec la souris et les flèches de direction du clavier ou le joystick (pour les déplacements). Deux ou trois icônes pour les actions, quelques barrettes colorées pour visualiser les caractéristiques de base de chacun : du standard.

C'est là que se situe le paradoxe. Le jeu, techniquement, est d'une déroutante facilité, alors qu'on attendait des références plus ou moins directes aux multiples règles d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Magie (jolie collection de sorts) et combats sont réduits au minimum sans pour autant perdre en intérêt et surtout sans passer par des volumes entiers de règles.

Quatre persos en quête d'auteur...

Les personnages sont plutôt complets, respectant la tradition des jeux d'aventure/rôle : caractéristiques de base, équipement et gestion sont classiques et accessibles. La simplicité de gestion est confortable et offre surtout un accès immédiat au jeu. Créer une équipe est chose rapide. Un conseil : prévoyez une disquette neuve pour sauver vos persos et parties, car les pistes s'usent à vitesse grand V.

Lors des rencontres et dans les donjons, les décors sont fixes. A l'extérieur, on peut rassembler son équipe et c'est le paysage qui bouge, de manière fluide. On regrette cependant de ne pouvoir faire le tour d'un donjon. Les portes de derrière ont un charme...

Le retour de l'île mystérieuse

Vous l'avez deviné, c'est plus dans le scénario que dans la présentation, somme toute classique, que réside l'intérêt. Bon, les histoires de dragons et de donjons nous rappellent vaguement quelque chose. Mais l'histoire de Drakkhen est assez riche pour satisfaire votre gloutonnerie.

On vous conseille au passage la lecture de la nouvelle incluse dans la boîte : vous devez sauver l'humanité (ah ?) de l'émergence inquiétante d'une étonnante race draconique. Les drakkhens, dragons légendaires, ont été conçus à l'Origine des Temps et auraient eux-même engendré les autres races, dont nous.

Existent-elles toujours, ces légendaires bestioles ? Où se trouve l'île mystérieuse où réside cette race mi-homme mi- dragon ? Et que dire de cette légende qui dit que l'Homme disparaîtra à son profit ?

Parlez plus près du micro !

Il règne dans ce soft une ambiance très particulière, on y rencontre de bien étranges créatures... Le graphisme, moyen, ne parvient pas à estomper une certaine dimension féerique à laquelle vous succomberez plutôt plusieurs fois qu'une, car la mortalité des persos est élevée et la progression difficile...

Sauvez chaque fois que possible, à l'extérieur des donjons. Vous vous perdrez alors avec plaisir dans les méandres brumeux de la civilisation Drakkhen. Anhak Drakkhen Aghnahir Hurthd, comme disent ces braves gens. Mais je peux me tromper sur l'orthographe...

Renlô SUBLETT



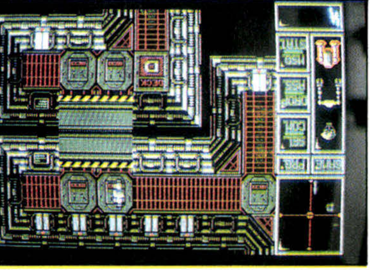
Drakkhen sur Amiga

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : *Infogrames*
Disquettes pour : *Atari ST, Amiga*
Son : *6/10*
Graphisme : *6/10*
Animation : *7/10*
Originalité : *8/10*
Nous aimons : *8/10*

MicroScopie

Day of the Viper (ACCOLADE)

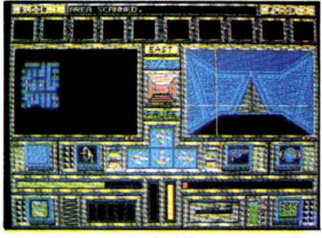
Encore un sous-dérivé futuriste de Dungeon Master : des couloirs, des robots à buter, des portes à ouvrir, des niveaux à explorer. a pourrait être ennuyeux à mourir, et pourtant c'est assez prenant. A noter : un système de planification radar des couloirs explorés. Si vous n'êtes pas claustrophobe... Sur ST.



viper sur Atari ST 1040

First Contact (RAINBIRD)

Vous tentez d'endiguer une invasion extraterrestre dans votre vaisseau spatial, avec l'aide (peu complaisante) de différents droïdes. On sent bien que First Contact est autre chose qu'un jeu d'arcade stupide. Mais le manuel, bien traduit mais mal fait, néglige par trop les commandes à utiliser. Comme le but est de jouer, et pas de deviner les intentions du programmeur, on s'indigne vraiment du gâchis. Car le décor est superbe, et l'idée de programmer vos droïdes excellente. Tant d'ingratitude risque d'en choquer plus d'un. Et pourtant... Sur ST.



First Contact sur Atari ST 1040 ►

Omnicron Conspiracy (IMAGE WORKS)

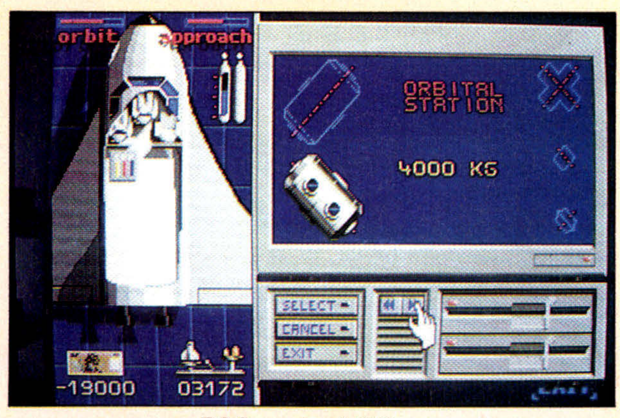
Certes, ce n'est pas la plus belle des aventures ; mais elle est remarquablement scénarisée. Vous devrez enquêter sur un mystérieux réseau de drogue intergalactique : le thème n'est pas des plus originaux mais le jeu est passionnant. L'impression de jouer en temps réel, l'humour, les personnages rencontrés, donnent une impression de dépaysement tout à fait remarquable. On est loin des splendeurs de B.A.T. (v.J&S n° 2 NF), mais on s'amuse beaucoup. Un bon point : pour une fois, le héros ne se trimballe plus avec des tonnes d'équipement sur le dos mais avec quatre objets, accessibles par les touches F. Bien joué ! Sur PC.



O.C. sur Amstrad PC 2286.

F I C H E — T E S T

EUROPEAN SPACE SIMULATOR



E.S.S. sur Atari 1040

Des navettes spatiales, vous en avez déjà vu, sur votre micro (comme par exemple l'Orbiter de Spectrum Holobyte, v. J&S n° 59). Mais autant les grands frères étaient ennuyeux, autant E.S.S. est réussi.

D'abord, parce que Tomahawk a évité l'écueil de la simulation pousse-bouton. Ensuite, parce que la partie "simulation" se double d'un jeu d'exploitation commerciale passionnant.

Thot y est

La première partie du jeu est une phase de gestion et de préparation au vol, pendant laquelle vous vérifiez le bon fonctionnement des satellites mis en place pour vos clients, déterminez l'équipage, la cargaison et l'équipement de la navette Thot (scientifiques, techniciens, satellites, modules de station, carburant...). Pensez avant tout en termes de rentabilité : chaque panne en orbite vous coûte cher !

3... 2... 1...

C'est parti pour la deuxième phase. Après la séquence de décollage, vous devrez rejoindre l'orbite choisie et l'emplacement défini pour le boulot : largage ou réparation d'un satellite, livraison d'un module de station, etc.

Le pilotage de la navette n'a rien à voir avec celui d'un avion. On se dirige par poussées successives, vous allez adorer ça (souris conseillée...). Les sorties dans l'espace en scaphandre sont prévues aussi, le tout en trois dimensions. La séquence d'atterrissage est...superbe. Bien que le jeu se situe en 2010, on ne nage pas du tout dans la Science-Fiction mais dans un réalisme au futur proche.

Exigences matérielles

Possesseurs de PC, attention : le jeu, ambitieux, ne fonctionne pas avec le MS-DOS 4.0, trop vorace en mémoire vive... Toujours pour PC, tentez E.S.S. plus Intersound (445 F, c'est pas trop cher). Intersound est un bidule qui multiplie la valeur sonore de votre PC par 10^{253}. Les halètements du cosmonaute perdu dans l'espace, après avarie de ses propulseurs, en deviennent insoutenables. C'est bien ce que vous cherchez, non ?

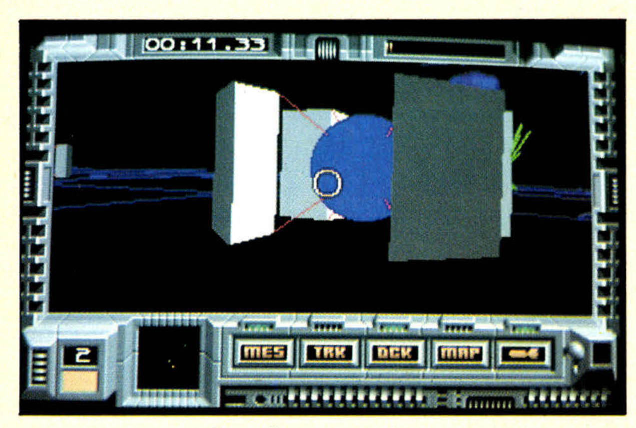
Pierre GRUMBERG

(Test sur PC-AT, carte VGA : disponible sur ST et Amiga.)

EN BREF
Éditeur : *Tomahawk*
Son : *3/10 (8/10 avec Intersound)*
Graphisme : *8/10*
Animation : *8/10*
Originalité : *7/10*
Nous aimons : *8/10*

FICHE — TEST

INTERPHASE



Interphase sur Amiga

Vous souvenez-vous de Tron, le film de Walt Disney ? Interphase en est directement inspiré : vous pénétrez dans le cerveau d'un ordinateur afin d'en modifier les connexions et de permettre à une jeune personne extérieure de franchir les défenses du bâtiment contenant l'unité centrale...

La Grenouille Monocycliste

L'ordinateur dans lequel vous allez pénétrer n'a pas grand chose à voir avec votre micro. Pas de processeurs, ROM ou autres RAM et connexions, mais un univers bizarre peuplé de créatures invraisemblables, dont un superbe batracien à roulette et quelques catamarans dont l'omniprésence n'a d'égale que l'agressivité.

Pour réussir, il vous faudra jeter un oeil sur la carte du bâtiment où vous attend votre copine. Chaque passage difficile est signalé, ainsi que la pièce à "modifier". Une fois cette pièce repérée, branchez le pilotage automatique : revenu à bord de l'ordinateur, une flèche vous indiquera la route...

Casse-tête pour mémoire vive

Interphase est avant tout un casse-tête : à chaque problème posé (ouvrir une porte, désactiver une caméra...) correspond une solution, qui ne passe pas forcément par la destruction...

Chaque "composant" de l'ordinateur a un fonctionnement propre, qu'il faut découvrir. Attention : les droïdes sont aux trousses de votre amie, et votre énergie baisse à chaque projectile encaissé ou collision avec une paroi.

La rapidité de décision, l'ingéniosité, un peu de logique, seront autant nécessaires qu'un maniement précis de la souris. Les concepteurs ont prévu à la fin de chaque niveau un tunnel d'accès, pendant lequel il est possible de préserver l'acquis. Pensez-y : c'est indispensable !

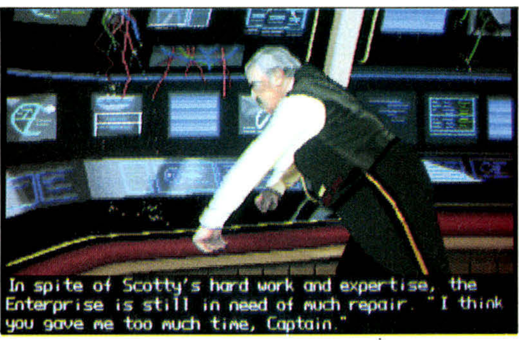
Le jeu dont vous êtes le virus

En plus d'un jeu magnifique et intelligent (oh ? tout ça ?), Interphase est un voyage. Prenez-le comme tel, au moins au début, ça vous aidera à avaler la difficulté : virevoltez, tirez dans le tas, apprenez le maniement de votre véhicule. Avancer n'est pas évident et vous aurez besoin d'entraînement. Le temps d'accès au métier de virus est encore supérieur à une seconde...
(Pour Amiga et Atari ST.)

EN BREF
Éditeur : *Image Works*
Son : *7/10*
Graphisme : *8/10*
Animation : *8/10*
Originalité : *8/10*
Nous aimons : *8/10*

Star Trek V the final Frontier (MINDSCAPE)

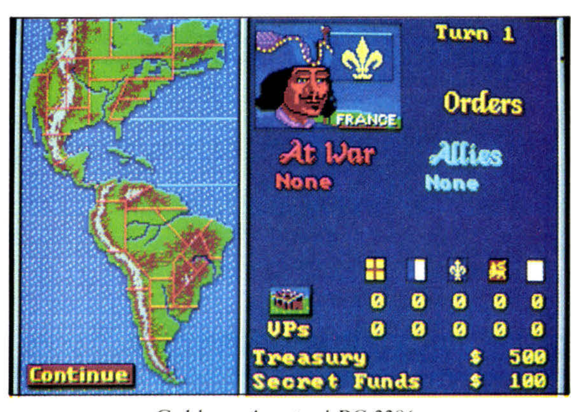
Le jeu d'aventure inspiré du film : le Vulcain renégat Sybok s'est emparé de l'Enterprise et veut mettre le cap sur la planète Sha Ka Ree. Évidemment, les Klingons vous collent au réacteur... C'est plein de superbes images, mais on reste sur sa faim. Kirk est bedonnant et Spock cache ses oreilles affûtées sous des cheveux blancs. L'esprit de la veille série (si mignon, si kitsch...) s'est effacé devant la technologie. Le jeu est plus un simulateur de vol qu'une aventure. La convivialité, elle, est restée en rade sur la Terre... Sur PC.



S.T. V sur Amstrad PC 2286

Gold of the Americas (SSG)

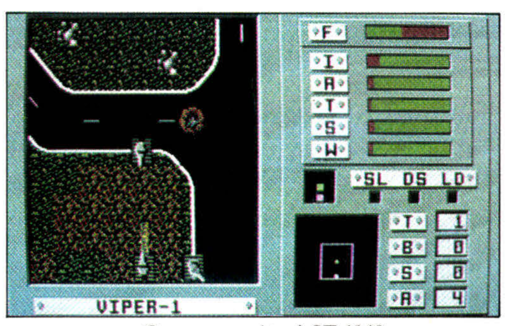
Entre wargame et simulation économique, un jeu passionnant (mais très peu convivial) sur la colonisation du Nouveau Monde. Recrutez des aventuriers, des colons, des corsaires, importez des esclaves, financez des armées, et sus à l'Aztèque ! Ou à l'Espagnol, car vous pouvez choisir votre nationalité. Un monde immense à exploiter ! Le Roi, justement, est votre cousin. Sur PC.



Gold sur Amstrad PC 2286

Omega (ORIGIN)

Programmez vous-même vos chars de combat. Choisissez le châssis, l'armement, les gadgets, puis établissez un plan de déplacement avant de tester votre réalisation dans des combats extraterrestres. Dans le genre, Dark Century (Titus, v.J&S n° 3 NF) est plus joli. Omega est cependant très complet, à condition de se plonger dans un manuel monstrueux. Aurez-vous la patience nécessaire ? C'est là toute la question. Dommage qu'on se la pose, d'ailleurs, car ce type de jeu est rare. Sur ST.



Omega sur Atari ST 1040

Keef the Thief
(ELECTRONIC ARTS)

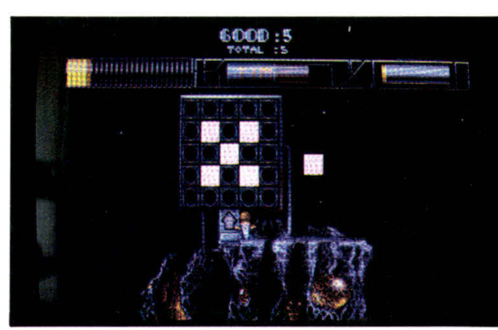
Un jeune bon à rien suit la voie tracée logiquement par ses gènes et devient... voleur. Une aventure traitée sur le mode de la dérision, entre Monty Python et Donjons & Dragons. C'est très bien fait, pas de doute. Le graphisme est à la hauteur, plus orienté BD que les habituelles donjonneries auxquelles la micro nous a habitués. A signaler cependant un temps d'installation (version PC) qui nous a rappelé avec émotion et douleur la période héroïque des cassettes. Une honte... Sur Amiga et PC.



Keef sur Amstrad PC 2286

The Teller
(UBI SOFT)

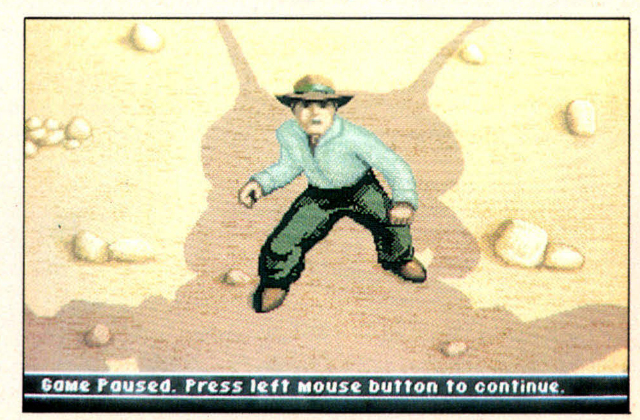
Scénarisé en challenge magico-rigolo, The Teller est un jeu de mémoire et d'adresse, où vous devez replacer sur un tableau les éléments d'une figure. C'est tout bête, mais très amusant, surtout à deux. Le graphisme est mignon tout plein, ce qui ne gâche rien. Entre casse-tête et jeu d'arcade, The Teller est rafraîchissant. Y jouer avec des enfants est un régal : pensez-y pour les longues soirées de cet hiver qui n'en finit pas. Sur ST et Amiga.



The Teller sur Atari ST 1040

F I C H E — T E S T

IT CAME FROM THE DESERT



It came from the Desert sur Amiga

Chaque premier contact avec un jeu Cinemaware est un événement. Fermez les lumières, calez-vous dans un fauteuil, ça va commencer. It Came from the Desert est une superproduction interactive inspirée des "B movies" des années 50. Vous vous souvenez de l'Invasion des Fourmis Géantes ? Eh bien, ce jeu en est une très fidèle adaptation. Le jeune savant fourmicide, c'est vous.

Cinemascope

Oui, le scénario est sauf. On a droit au cocktail habituel : aventure pimentée de séquences d'arcade sympa et surtout pas indispensables à la réussite (encore que ça aide beaucoup).

Trois niveaux, donc :

- dialogue et enquête (récolte d'indices et autres potins inquiétants) ;
- stratégie de déplacement (sur une carte superbe) avec décompte du temps utilisé ;
- arcade pur enfin, avec plein de jolies séquences pas faciles mais bien amenées, du genre : "Je m'évade de l'hôpital" ou encore "Armé de dynamite et de courage, je suis le seul rempart de l'Humanité".

C'est éminemment jouable et forcément sublime. En plus, on peut sauver sa partie en cours de jeu !

Entomologie puissance 25

Angoisse... Le jeu n'entre pas dans le vif du sujet. Au contraire, la tension monte petit à petit pour atteindre un paroxysme insoutenable, au bout d'une bonne demi-heure.

N'espérez pas rencontrer tout de suite les insectes surdimensionnés ; le but est d'ailleurs de l'éviter à tout prix. Si vous réussissez à donner l'alerte à temps (en présentant des preuves tangibles au Maire de Lizard Breath), peut-être éviterez-vous le pire...

Le soft, comme tout bon film, fourmille - c'est le cas de le dire ! - de personnages secondaires rigolos qui viennent à point nommé renforcer l'intérêt. Par exemple : Louis, le pilote français (accent garanti baguette et camembert) ou la bande des Hellcats, plus habiles du couteau que de la cervelle.

A signaler encore, un accompagnement musical (enfin !) digne de ce nom. A faire dresser les cheveux sur la tête. Avant de vous coucher, vérifiez bien qu'aucune météorite n'est tombée sur la fourmilière, au fond de votre jardin...

(Pour Amiga ; 1000 ko requis !)

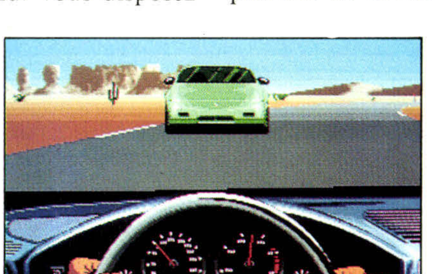
Pierre GRUMBERG

EN BREF
Éditeur : *Cinemaware*
Son : *8/10*
Graphisme : *9/10*
Animation : *8/10*
Originalité : *7/10*
Nous aimons : *9/10*

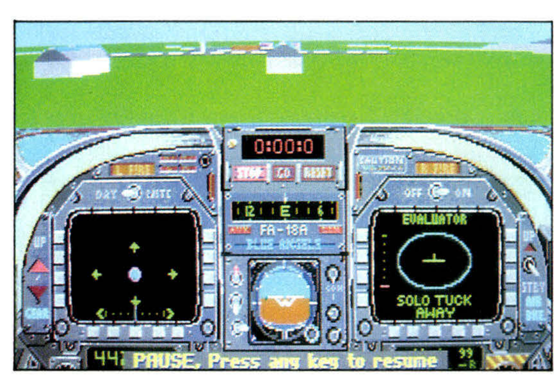
Highway Patrol II (MICROIDS)

Vous avez déjà oublié la version CPC de ce jeu, petite merveille de simulation automobile. La version 16 bits est à la hauteur de cet illustre ancêtre, entre simulation, arcade et stratégie.

L'enjeu est simple : au volant d'une voiture de police, vous devez coincer un affreux truand. Vous disposez d'une carte qui figure le terrain sur lequel vous allez vous ébattre. Traquez l'ennemi et coffrez-le. Deux progrès remarquables : la marche arrière le demi-tour. Comme en vrai ! La conduite de l'auto change radicalement d'avec les jeux concurrents. On a vraiment l'impression de tenir un volant ! HP II ajoute l'intelligence à la conduite. Achetez plein pot. Sur ST et Amiga.



HP II sur Atari ST 1040



B.A. sur Amstrad PC 2286

Blue Angels (ACCOLADE)

Pilotez un des F-18 de la patrouille aérienne de l'US Navy, troquez le combat pour l'acrobatie : le prétexte est louable, mais le jeu n'est guère nourrissant. En fait, la difficulté extrême du pilotage, ingrate et lassante pour le débutant, fait qu'on s'ennuie rapidement. Et ce ne sont pas tous les gadgets, caméras embarquées et autres simulateurs de simulateurs qui peuvent rattraper l'impression de bâclé qui se dégage de ce soft. Peut-être aussi qu'il y manque un petit MiG à se mettre sous la dent ? Sur PC.

Vu et prévu en vrac

- **Twin World (Ubi Soft)** ressemble beaucoup à **Seven Gates of Jambala** (v. plus haut), en mieux fait. Si vous aimez les p'tits bonshommes... Vu sur Amiga.
- **Beverley Hills Cop (Tyne Soft)** est l'adaptation ratée du film. Rien ne sauve ce jeu de massacre, excepté une assez digne séquence de conduite. Vu sur ST.

- Chez **Ubi,** on affûte déjà tout un lot de jeux d'arcade, dont le rigolo **Intruder** (massacrez des vagues de brosses à dents !), le très beau **Unreal** (plagié sur **Shadow of the Beast**) et **Fred,** jeu d'aventure-arcade à surveiller...
- **Chase HQ (Ocean)** est le plus rapide des jeux de conduite jamais vu sur micro. La course-poursuite contre les bandits est haletante. Un soft aux allures faussement faciles et sacrément prenant. Visuellement, c'est moins chouette que **Test Drive.** Vu sur Amiga.
- **Hard Drivin' (Domark)** se situe entre les jeux de conduite classiques et la simulation. Si la comparaison avec la machine d'arcade conduit à la déception, le soft lui-même est assez confortable. Bien fait et prenant, mais moins bien que le **Stunt Car Racer** de Microprose (v.J&S n° 3 NF). Vu sur ST.



Unreal, d'Ubi Soft, vu sur Amiga

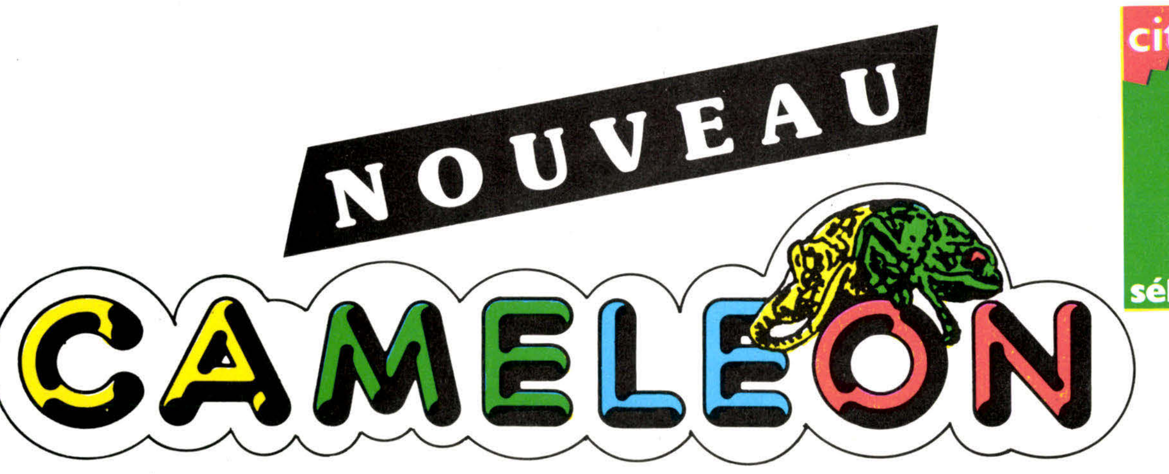
Oliver & Co. sur Atari ST

- **Oliver & Compagnie (Coktel Vision)** s'adresse avant tout aux petits, qui feront leurs premiers pas micro avec cette mignonne adaptation du Walt Disney de Noël. Adultes s'abstenir. Vu sur ST.
- **Budokan (Electronic Arts)** prend les arts martiaux côté simulation. Ouais... Ça ressemble beaucoup (en plus complet) aux japonaiseries d'arcade habituelles. Une nouveauté : ça tourne sur PC.
- **Shufflepuck Café (Broderbund)** est un jeu de palet super- rapide avec adversaires intergalactiques rigolos. Tout est dit. La version PC est sympa, à condition d'avoir une souris.



- **Cryo,** c'est le nouveau label créé par **Virgin Loisirs.** On y retrouve avec plaisir (et impatience !) les talentueux membres d'Ere Informatique, disparus en juin dernier...
- **The Cycles (Accolade)** clôt notre chapitre "vroum-vroum". C'est un bon jeu de course moto, entre simulation et arcade. Vu sur Amiga et PC.

Pierre GRUMBERG





LA STRATÉGIE DES COULEURS

- CAMÉLÉON de fabrication et de conception française, est un jeu de stratégie et sport de l'esprit.
- CAMÉLÉON, une mosaïque de couleurs vous invite au plaisir de jouer.
- CAMÉLÉON se joue à 2 ou 4 personnes et passionnera petits et grands (de 7 à 77 ans).
- CAMÉLÉON utilise des pions de couleurs bleu, rouge, vert, jaune et des pions blancs qui sont les pions neutres.
- Le but du jeu est de transférer les pions d'une couleur dans la case opposée à celle de leur départ en disposant de 5 coups consécutifs.

DOMOLAND
BP 16 - 85300 SOULLANS FRANCE
Tél. 51.35.36.53

☐ Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du jeu CAMÉLÉON.

☐ Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.

NOM ____________ Prénom ____________

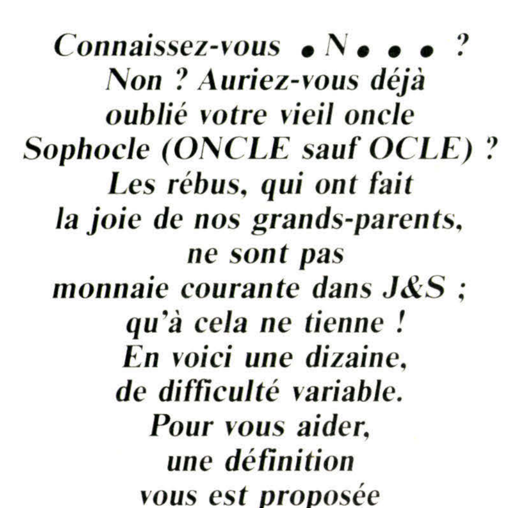
Société ____________ Fonction ____________

Adresse n° ______ Rue ____________

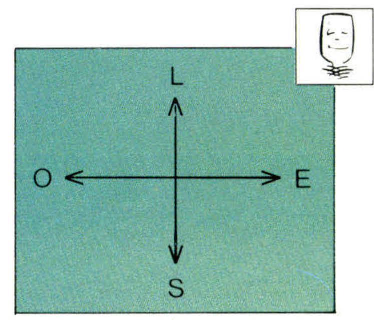
Code postal ____________ Ville ____________

Casse-tête

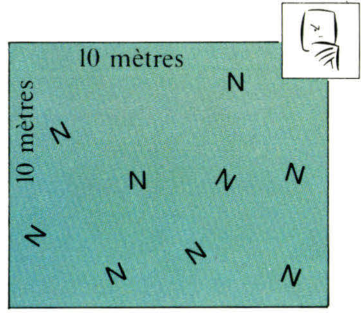
RÉBUS EXPRESS



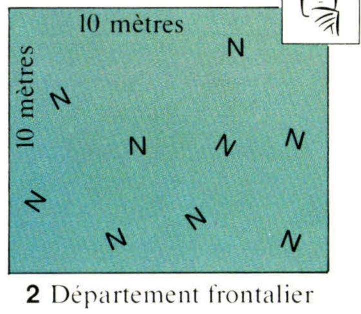
Connaissez-vous •N••• ?
Non ? Auriez-vous déjà oublié votre vieil oncle Sophocle (ONCLE sauf OCLE) ? Les rébus, qui ont fait la joie de nos grands-parents, ne sont pas monnaie courante dans J&S ; qu'à cela ne tienne ! En voici une dizaine, de difficulté variable. Pour vous aider, une définition vous est proposée avec chaque rébus.



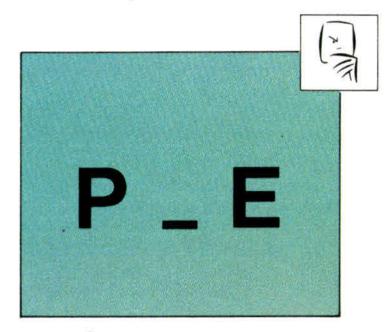
1 Prénom féminin



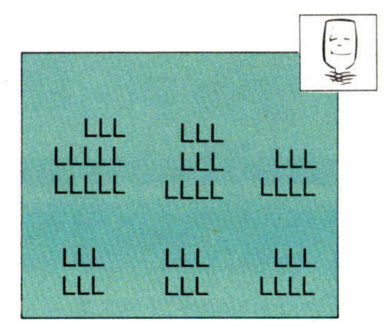
2 Département frontalier



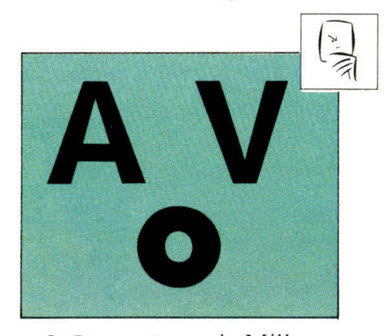
3 Département ami



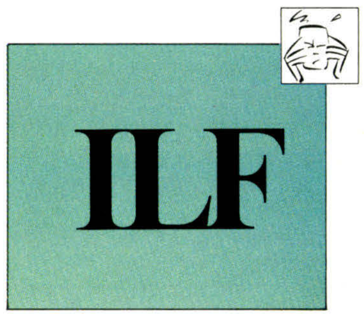
4 Se mange avant ou après l'enterrement



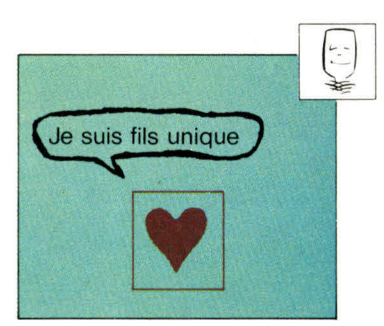
5 Nid d'aigle



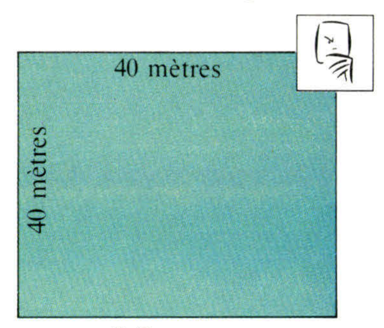
6 On peut y voir Millau sans Gault



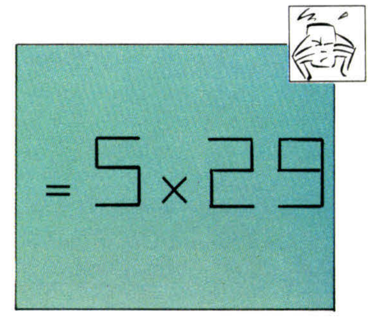
7 Bout de terrain



8 Élève en cage



9 Empereur

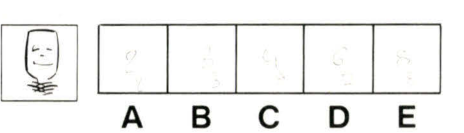


10 Volatile à voir sous un autre angle

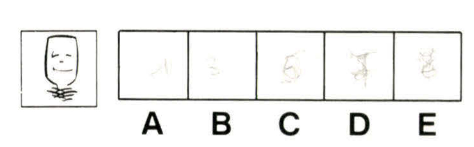
LES NOMBRES A CINQ CHIFFRES

Chacun des dix problèmes qui suivent consiste à retrouver un nombre de cinq chiffres tous différents, non nuls. Pour chacun d'eux, une définition ou plusieurs conditions, à la manière des problèmes de nombres croisés, vous aideront à le retrouver. Chaque nombre est noté ABCDE et, dans les définitions, les lettres A, B, C, D, et E désignent les chiffres correspondant à ce nombre.

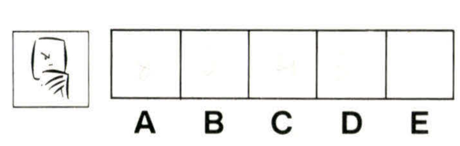
(Les problèmes sont proposés par ordre de difficulté croissante.)



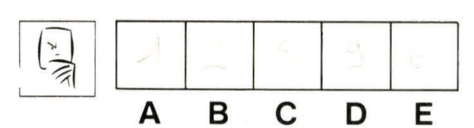
1 Les chiffres A, B, C, D et E apparaissent de gauche à droite dans leur ordre croissant, et on a : A x BC = DE



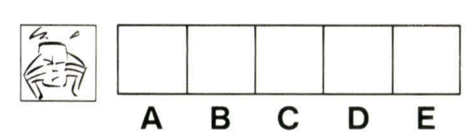
2 Les chiffres A, B, C, D, et E apparaissent de gauche à droite dans leur ordre croissant, et on a : AB x C = DE



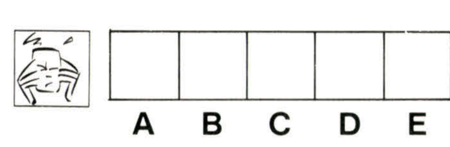
3 Les chiffres A, B, C, D, et E apparaissent de gauche à droite dans leur ordre décroissant, et on a : AB : CD = E



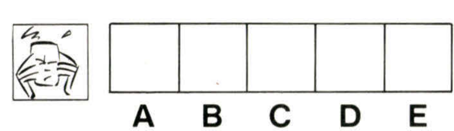
4 Le nombre CDE, formé par les trois derniers chiffres, est égal à 7 fois le nombre ABC, formé par les trois premiers chiffres.



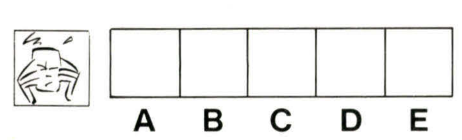
5 Les chiffres A, B, C, D, E apparaissent de gauche à droite dans leur ordre décroissant, et ABCDE est multiple de 7. Pour écrire ABCDE et le résultat de sa division par 7, les dix chiffres de 0 à 9 sont nécessaires.



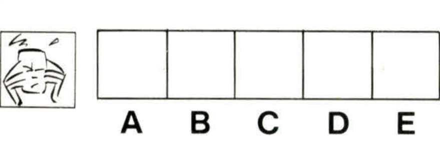
6 Nombre égal au cube de la somme de ses chiffres :
$ABCDE = (A + B + C + D + E)^3$



7 Les trois nombres ABC, BCD et CDE sont des multiples de 19.



8 ABCDE et EDCBA sont des carrés parfaits.



9 - A est le reste de la division de ABCDE par 3 ;
- B est le reste de la division de ABCDE par 5 ;
- C n'est pas le reste de la division de ABCDE par 7 ;
- D est le reste de la division de ABCDE par 9 ;
- E est le reste de la division de ABCDE par 11.

10 ABCDE est divisible par A, par B, par C, par D et par E. D'autre part, la différence ABCDE – EDCBA est un cube parfait.

A B C D E

Solutions page 84

Louis THÉPAULT

NOUVEAU
(Vu à la télé)

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

199F,00

(Offre valable jusqu'au 31.11.89)

TRINÔME

Jeu de stratégie

2 fois primé

Salon Européen de l'Innovation
DIPLOME D'HONNEUR
EURISKO 89

Salon International de l'Invention
MEDAILLE D'ARGENT
concours LEPINE 89

Le TRINÔME est un jeu intermédiaire entre les Dames et les Echecs, dont les règles **très simples** sont **à la portée de tous.**
L'infinité des combinaisons renouvelle sans cesse le **plaisir de jouer** et les amateurs du genre seront séduits par la **subtilité** du jeu.
Comme les centaines de joueurs qui l'on essayé, vous le trouverez, vous aussi, **passionnant.**

LES REGLES

(2 joueurs à partir de 8 ans)

Vous devez placer un rond, un carré et un triangle dans les trois cases rouges de l'adversaire.
Les pions se déplacent d'une ou deux cases horizontales, verticales ou diagonales selon leur forme. Vous pouvez avancer, reculer et manger les pions adverses.
Le gagnant est le premier joueur qui réussit à placer ses trois pions dans le camp adverse.

«Le bébé naturel du jeu de Dames et du jeu d'Echecs»
Michel Touret - TF1

«Avec ce nouveau jeu on ne va pas s'ennuyer...»
Martine Mauléon - A2



Satisfait ou remboursé

Oui je désire recevoir le TRINOME POUR UN ESSAI DE 8 JOURS SANS RISQUE.
(Si je ne suis pas satisfait, je vous le retourne dans son emballage d'origine et serais remboursé des sommes que je vous aurais versées.)

Je choisis de régler à la commande
☐ par chèque bancaire ou postal
☐ par mandat
(établi à l'ordre de JOCUS S.A.)

à la livraison
☐ contre remboursement
(majoré de la taxe en vigueur)

(en majuscules)
NOM ____
Adresse ____
Code postal ____ Ville ____
Signature:

Désignation	Montant
Le TRINOME	199,00
Participation aux frais d'expédition ...	15,60
TOTAL TTC	214,60

à renvoyer à JOCUS S.A.
1, rue des Nobles - BP 119
81004 ALBI CEDEX - Tél. 63 54 14 50

Gorby vainqueur en 4 coups ?

Échecs, Dames, Othello, Go : en quatre Grands Classiques et six scénarios, faites gagner Mikhaïl Gorbatchev...

Hiver 1989 : Mikhaïl Gorbatchev remporte tous ses matchs... à l'extérieur ! A domicile, c'est une autre paire de manches : Gorby est menacé à gauche par un mouvement libéral remuant (dont feu Andreï Sakharov fut le chef) et à droite par l'aile conservatrice du PCUS, guidée par le toujours actif Ligatchev.

Le peuple grogne et des grèves éclatent dans les mines de Sibérie. L'Empire Éclaté ne tient plus que par quelques ficelles usées ; les Baltes s'émancipent, les Musulmans s'énervent, les Arméniens manifestent, l'Armée Rouge râle devant les coupes claires opérées dans ses crédits.

Pire que tout : la situation économique est catastrophique et la disette menace. Et si d'un seul coup la vodka venait à manquer ? Gorby est dans une sale situation : vous pouvez encore le sauver. Encore faut-il trouver le bon coup : l'avenir de l'URSS (et de l'Humanité) est entre vos mains.

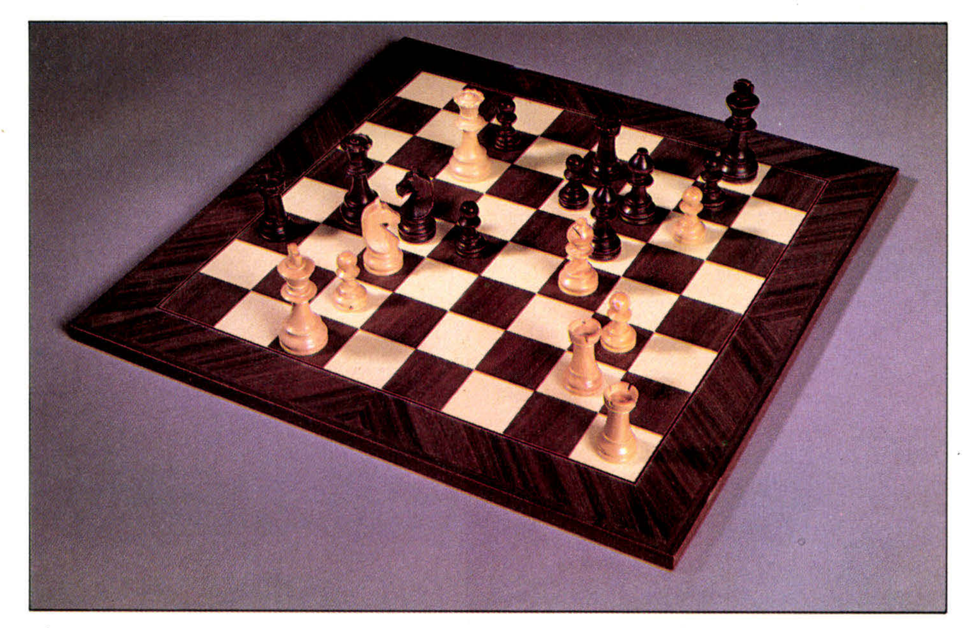
Difficile ? Pas de panique !

Ne t'effraie pas, ô lecteur fidèle mais hostile à tout ce qui ressemble de près ou de loin à un "grand classique". Toi non plus, autre lecteur qui ignore les règles de ces jeux. Vous avez tous, c'est sûr, un échiquier ou un damier : sortez-les pour les problèmes.

Si Othello ou le Go vous intéressent, vous ne devriez pas avoir de mal à trouver un jeu chez un ami. La codification utilisée est simple : si vous ne connaissez pas les coordonnées des cases, reportez-vous, dans Jeux & Stratégie, à la rubrique Classiques de chaque jeu, où elles sont systématiquement indiquées.

Il y a deux manières de jouer les problèmes : en solitaire (comme d'habitude) ou en duo, comme un scénario de wargame, chacun défendant un camp : Gorby contre...beaucoup de monde ! Dans ce cas, abstenez-vous de lire les solutions et que le meilleur gagne, car elles ne sont pas évidentes à trouver.

Dernier avis, cette fois pour les intégristes : si vous avez trouvé des variantes à nos problèmes, faites-les-nous parvenir. N'importe comment, l'Histoire jugera...



ÉCHECS

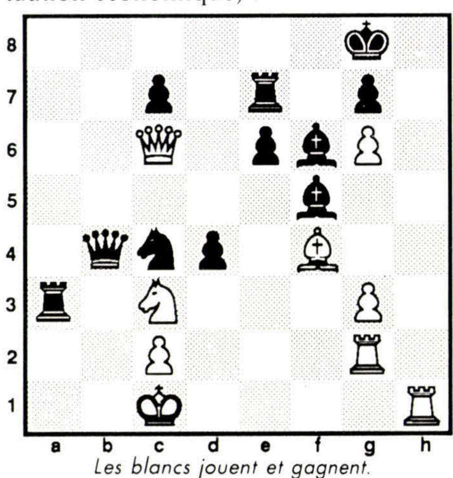
Saint George à la rescousse

Ce diagramme est une photographie stratégique de la position de Gorby (Roi blanc) fin janvier 1990. Aïe ! Au tour suivant, il est mat si la Tour Armée Rouge vient en a1, avec le concours de la situation économique désastreuse (Dame) et des problèmes de nationalités (ce fichu Cavalier nationaliste si insaisissable !).

En e7 croupissent dans leur Tour-mausolée les vieux croûtons, gardiens du Dogme. Rien à faire pour défendre : George Bush (la Dame blanche), dit Saint George, soutien inconditionnel de Gorby, est loin et certainement pas disposé au sacrifice (il y a des limites, et puis la partie serait perdante tout de même). Et le Fou Boris Eltsine est complètement neutralisé par ses habitudes alcooliques. Vous parlez d'un allié !

Malte 89 : la Dame blanche Bush et le Roi Gorby en voyage de (Glas) noces...

Il ne reste plus que deux Tours pour contrer le Roi Ligatchev : l'aide économique occidentale (Tour h1) et l'activité inlassable des médias (Tour g2)... Aïe ! tovaritch, tout va mal. Gorby ne sait plus à quel saint se vouer : Jean-Paul le Polonais (pion g6) ? Le fantôme de Vladimir Ilitch (pion c2) ? Le Soviet Suprême (Cavalier c3, sous la double attaque des Ultras - pion d4 - et de la situation économique) ?



Les blancs jouent et gagnent.



Solution - C'est de chez nous que vient le salut, selon la bonne vieille formule, "La meilleure défense, c'est le coup de main". Comment faire échec au Roi Ligatchev ? Grâce à l'aide économique, bien sûr ! (Tout h8 échec !!) L'Ogre Ligatchev avale (Roi prend h8).

Deuxième coup : et une campagne de presse, une ! (Tour h2 échec). Ébranlé, Ligatchev recule (Roi g8).

Troisième coup : la presse attaque de plus belle ! (Tour h8 échec). Ligatchev riposte, sans voir que le fait de se montrer sous son vrai jour le désigne à l'opprobre, et surtout déchaîne l'inquiétude de George Bush.

Quatrième coup : Dame h1 échec. La suite est aisément prévisible : Ligatchev s'abrite (Roi g8), poursuivi par Saint George... Dame h7 échec (avec un petit coup de main de Jean- Paul : vous pigez le sens de la petite visite, maintenant ?). Puis : Roi f8 et Dame h8 mat. C'est la Tour e7 (les vieux croûtons n'ont rien compris...) qui bloque involontairement son propre Roi !

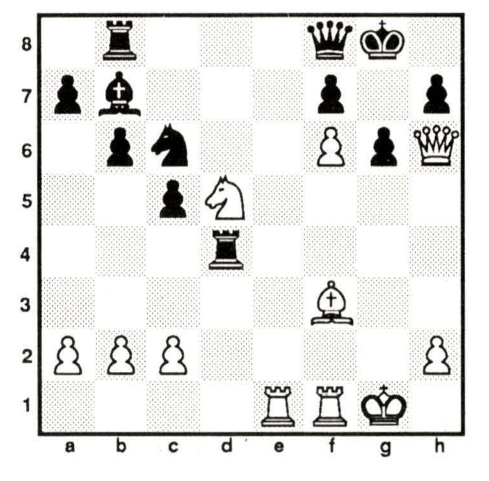
(Problème de Nicolas GIFFARD, 1989)

Berlin, automne 89 : les feuilles mortes

Grande première en RDA : le principe du Trou Noir s'applique à la politique ! La partie oppose les candi-

dats à la prise du pouvoir au début de l'automne : le SED, PC est-allemand (Roi noir) conserve un léger avantage sur son opposition (un pion d'avance). Dans la variante principale de cette partie (jouée à Tbilissi en 1971 entre Bednarsky et Georgadze, vous savez tout !), les blancs jouent et gagnent de manière très spectaculaire.

Mais seriez-vous capable de dire où se cache Gregor Gysi, le (petit) nouveau chef du SED, complètement inconnu il y a quelques mois ? Pour le découvrir, il vous faudra assister à la liquéfaction de l'appareil d'État est-allemand. Sur ce problème plane la présence de Mikhaïl Gorbatchev, l'homme qui donne le premier coup à l'édifice branlant d'Erich Honecker. Quelles pièces représentent, selon vous, Gregor Gysi et Mikhaïl Gorbatchev ?



Les blancs jouent et gagnent.

Solution - Le Cavalier Gorby apporte l'Apocalypse ! Cavalier e7, échec au SED (Roi). Contre-attaque : Erich Honecker (la Dame noire) refuse de céder et envoie sa police réprimer les manifs, tentant d'endiguer le flot perestroïkiste (Cavalier prend e7), mais succombe illico devant les assauts des manifestants (Dame prend f8).

Le SED est dans une sale situation : même si les manifs sont contrôlées (Roi prend f8), rien ne peut empêcher la poussée libérale et anonyme du pion f6 (f6 prend e7, échec). Il bouscule la police et fait échec au SED, qui tente de lui barrer le passage, précipitant l'effondrement du système : les émigrés clandestins (Fou f3) franchissent la frontière par milliers !

La Tour Egon Krenz, remplaçant d'Honecker, leur abandonne le Mur de Berlin (le Fou blanc prend b7), et récupère la situation (Tour prend b7). Sans se faire d'illusions : les manifestants (Tour f1) prennent le pion f7. Le seul moyen d'éviter l'humiliation (prévisible par Tour f8 échec, suivi de la promotion en Dame du pion e7) est de se suicider en prenant le pion e7 menaçant. Le SED abandonne le pouvoir, la partie et son rôle dirigeant... Et l'échiquier politique est-allemand est vidé !

(Partie sélectionnée par Nicolas GIFFARD, variantes analysées en pages Solutions)

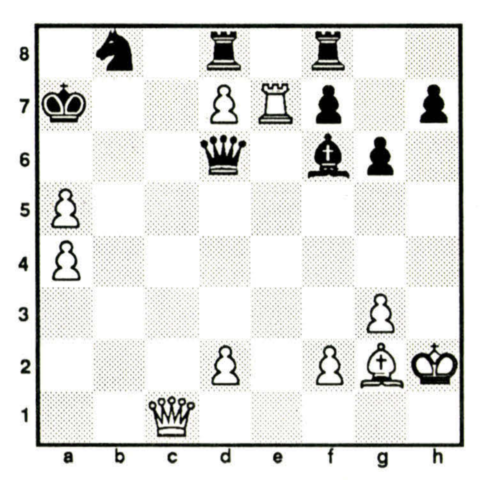
Le cinquième Cavalier

Azerbaïdjan, Arménie, républiques baltes, Ukraine, Tatars de Crimée... L'Empire menace d'éclater pour de bon. Dans ce problème, les Blancs (le Roi Gorby) doivent éviter une explosion prévisible et menaçante. Les Noirs possèdent deux pièces d'avance...

Sur les frontières de l'Empire, loin du Pouvoir Central (Edouard Chevardnadzé, la Dame blanche), la situation n'est pas brillante : le pion d7 (les envoyés du Parti dans les républiques) est débordé de toutes parts, trois fois en prise : par la Tour azérie (d8), le Cavalier arménien (b8) et la Dame de l'intégrisme musulman (avec son tchador, évidemment, en d6).

L'Armée Rouge (Tour e7), également débordée, ne peut que protéger le pion sans bouger... Heureusement, la Tour balte (f8) ne menace encore rien de précis. Pourvu que ça dure... Un coup, pourtant, peut sortir

Gorby de la nasse des nationalismes (ce danger affreux représenté par le Roi Noir). Un indice : la cavalerie arrive toujours à temps. Pigé ?



Les blancs jouent et gagnent.

Solution - Spéculation... spéculation... Nous vous donnons ici la plus brillante des variantes : elle consiste à envoyer Edouard Chevardnadzé au charbon (sibérien ?). Sale boulot... Mais utile : l'intervention (Dame c8!) du bras droit de Gorby permet le dégagement, ô combien utile, du pion d7 : la Tour azérie tombe dans le piège, se jette sur Edouard (c'est vrai qu'ils n'aiment pas les Géorgiens...) et le renvoie à Moscou (Tour prend c8).

Mais la confiance est revenue dans les rangs de l'administration locale. Le résultat est instantané : le pion attaque et prend la Tour (d7 prend c8). Stupeur ! Le Roi noir est tenu en échec par l'Armée Rouge ! Et le pion (merci Moscou...) est appelé à la promotion.

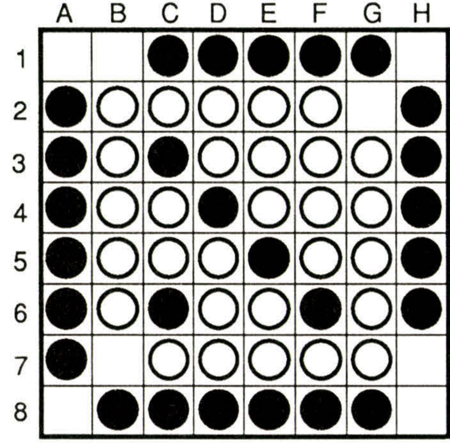
Attention : Gorby ne doit pas remplacer une menace nationaliste par un nouveau pouvoir local fort. Bien mieux : plutôt que de promouvoir le pion en Dame (dans ce cas, les noirs gagnent en "prenant" l'Armée Rouge !!!), Gorby choisit... un Cavalier (le pion d7 prend c8 et se change en Cavalier, échec)!

La fourchette est terrifiante : échec double ! Le Roi est forcé de reculer en a6 (coup forcé). La suite logique et fracassante est apportée par les bottes de l'Armée Rouge : Tour a7 mat. Le Fou blanc g2 (le Soviet Suprême, drôle non ?) apporte ici un appui non négligeable.

Après tout, si vous en avez assez de la Gorbimania, rien ne vous empêche de chercher des solutions plus résistantes, pour faire échec à cet ennuyeux chouchou des médias. Ces alternatives (nous les avons listées pour vous dans les pages Solutions) vous permettraient de résister plus longtemps.
(Problème de Nicolas GIFFARD, 1989)

OTHELLO : PERESTROIKA EN NOIR ET BLANC

Ah ! Othello... le charme des retournements de pions... En matière de retournements (de veste ?), les députés du Soviet Suprême nous ont laissés pantois : on les croyait dur comme fer cramponnés à leurs privilèges et les voilà bataillant gaiement sur les voies toutes neuves du débat parlementaire.



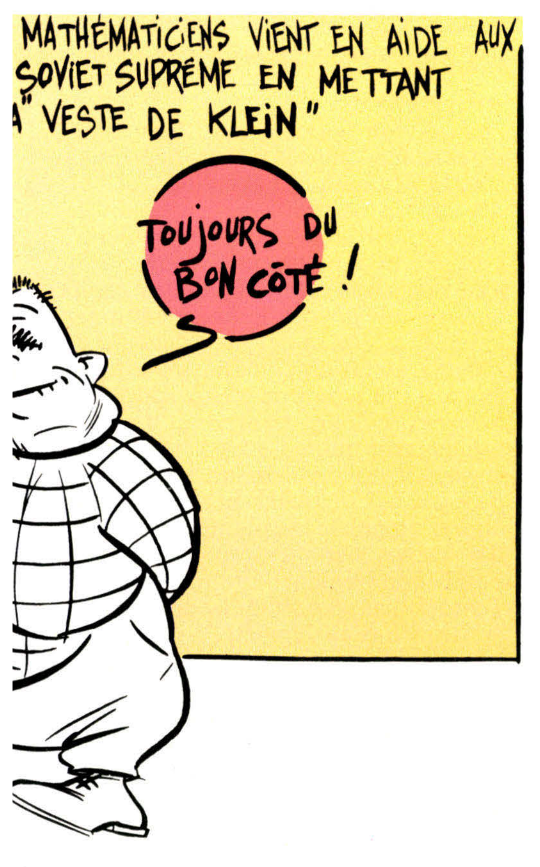
Noir doit jouer.



N'était la langue utilisée, on se croirait presque au Palais-Bourbon... Dans ce problème d'Othello, vous devrez trouver le bon coup pour "retourner" les députés conservateurs



Quel coup retourne la 3e rangée à gauche de Lénine ?



(blancs) et redonner une majorité à Mikhaïl Gorbatchev.

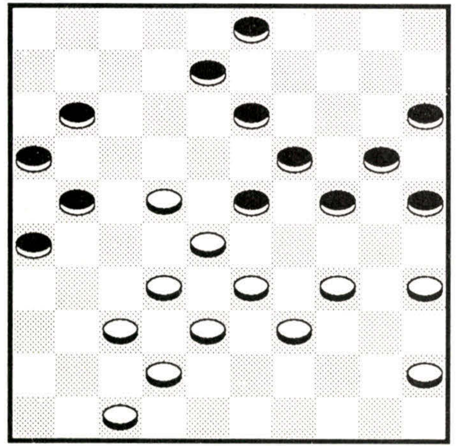
Solution : G2 ! Le discours de Gorby retourne 13 pions (la ligne de pions 2, la colonne G et la diagonale) ! La meilleure contre-attaque est perdue d'avance : les blancs jouent B1 (retourne b2 et c2). Les noirs ripostent A1 (retourne b1 et b2). Le coup blanc est forcé (pas d'autre possibilité) : H7 (retourne g7 et g6). Les noirs jouent H8 et retournent les pions h7 et g7. Les blancs passent... et les noirs gagnent : B7 retourne la colonne B et la ligne 7. 52-10 : Gorby a gagné une écrasante majorité !

(Problème de Marc TASTET)

DAMES : LE COLOSSE AUX PIEDS D'ARGILE

Il n'en restait plus qu'un, c'était (hélas !) celui-là... Nicolae Ceausescu (le Danube de la Pensée, le génie des Carpathes, le Conducator, etc.) et sa famille régnaient en maîtres absolus sur la Roumanie.

Mais le vent de la Perestroïka soufflait trop fort : la Statue du Conducator a fini par s'écrouler. Trouverez-vous le coup qui fera tomber le dernier bastion stalinien en Europe de l'Est ?



Dans cette position, les blancs (l'opposition) ont un pion de moins : c'est déjà suffisant pour perdre la partie ! Matraqués, réprimés, bâillonnés, emprisonnés, les dissidents sont mal en point. Le chemin sera long jusqu'à la victoire, et lourdes les pertes, mais le peuple soulevé finira par triompher. A vous de jouer !

Solution - Apparemment, les blancs sont condamnés à perdre un pion dans tous les cas "normalement" envisageables :

— sur 1.47-41 (24-30) 2.35x24 (20x40) 3.45x34 (15-20) 4.41-36 (20-24) et les blancs donnent un deuxième pion...

— sur 1.45-40 (24-29) 2.33x24 (20x29) 3.35-30 (19-24) 4.30x19 (13x24) 5.28x30 (15-20) 6.34x23 (25x45) : les noirs vont à dame...

De moins courageux abandonneraient... Mais les blancs, apparemment perdus, renversent la situation par une combinaison extraordinaire (suivez bien !) : réprimer aveuglément finit toujours par vous affaiblir...

1.37-31 (26x48) les blancs offrent une dame à l'adversaire (???). Il est vrai que fiston en raffolait : demandez à Nadia Comaneci.

2.32-27 (21x43) ; manifestation à Timisoara :la Securitate tire. C'est le début du massacre... (sur 2.23x43 3.45-40 (21x32), on retrouve la variante principale).

3.45-40 ! (23x32). La répression frappe toujours, pourtant la Résistance met déjà au point les bases de la Lutte Finale en utilisant à profit le temps de repos (voir plus loin...).

4.22-17 ! (11x22) Discours de Ceausescu devant la foule : assemblé pour l'applaudir, l'auditoire se révolte. Répression...

5.33-29 ! (24x44) A ce moment, les blancs ont sacrifié huit pions, sans gain (et en plus les noirs ont une dame). La terreur est telle que le Conducator pense reprendre le dessus... A tort, car sa statue vacille déjà.

6.40x9 (3x14). La rafle (cinq pions) du pion 40 était prévue dès le coup n° 3 ! Miné de l'intérieur, le régime s'effondre tout seul. (Sur 6...(48x30) 7.35x2 (3x14) 8.47-41 et on retrouve la variante principale).

7.47-41 (48x30) : la Securitate se bat désespérement, faisant toujours plus de victimes. Pour rien : la bataille est perdue. La Dame noire (le couple Ceausescu) est arrêtée...

8.35x2 : le coup de grâce ! Les noirs perdent la dame, deux pions et les blancs vont à dame. L'armée et la télévision soutiennent l'insurrection : c'est la Liberté qui sort du puits ! Les quatre pions noirs (le dernier carré) sont bloqués par la dame blanche et le pion noir 16 par le blanc 41. 8...(16-21).

9.41-37 (21-27) 10.2-8 et les blancs gagnent facilement, les noirs étant obligés de sacrifier leurs pions les uns après les autres : c'est l'exil ou le tribunal ! Mais les pertes ont été terribles et les blancs manquent de cadres... Les lendemains risquent de chanter en sourdine.

(Problème choisi par Luc GUINARD)

GO : GO, GORBY, GO !

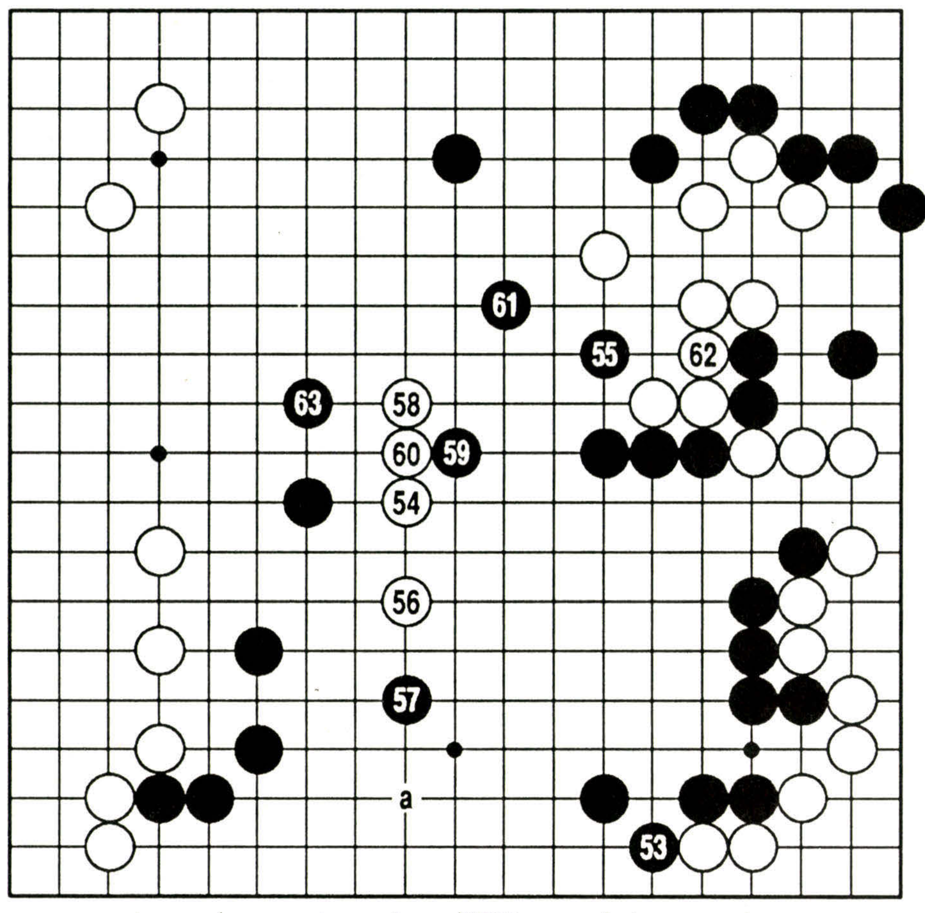
Le camarade Aroutcheff s'est livré à un exercice périlleux : reconstituer sur le go-ban la longue marche du camarade Gorbatchev vers le printemps 1990... A vous de continuer la partie !

En 53 a eu lieu la prise du pouvoir au sein du Politburo. La position noire est bonne mais demande du doigté. Le noir a une énorme zone d'influence mais ne peut pas tout garder. 53 prévient les tentatives d'invasion profonde, en a, par exemple.

54, c'est la situation de Berlin (ou de la Pologne). 54 est un coup d'érosion. La réponse est complètement stratégique.

A partir de là, Gorby nous apprend non pas comment gagner, mais comment jouer !

En effet, les jeux de stratégie et la poli-



La grande zone noire représente l'URSS et son glacis est-européen. ▲

Moscou 88 : adieu, Go-boy ! ▼



tique ont en commun d'être pris, la plupart du temps, pour des jeux à somme nulle : il y a grossièrement un gagnant et un perdant.

La réaction normale consisterait à défendre coûte que coûte la frontière ou à essayer de capturer l'assaillant.

55 déplace le problème, en posant la question du statut du groupe blanc : c'est la rencontre de Genève, où Gorby a eu toutes les peines du monde à expliquer au cow-boy, désireux de retourner jouer dans son ranch, la nécessité de rester là, au moins pour que ses conseillers aient le temps de comprendre que le leader soviétique proposait un jeu à somme non nulle. Le Go n'est pas un jeu de territoires, mais un jeu de connaissance. En jouant intelligemment, on fait progresser la planète.

56 avance dans les espaces libérés : c'est l'effondrement du Mur, le dégel en Tchécoslovaquie, suivi des grands cris de victoire de la démocratie bourgeoise (discours intérieur au PCUS : oui, la perestroïka, c'est ça ! Vous n'aviez pas compris ? Trop tard...).

57 fixe une limite : c'est la ligne Oder-Neisse et la nécessité de ne pas déstabiliser Gorbatchev (plus tard, on parlera de l'Article 6 de la Constitution soviétique, qui affirme le rôle dirigeant du PCUS).

58 cherche l'oxygène : les Occidentaux commencent à comprendre qu'il fallait du cran pour inventer de nouvelles règles. S'agit-il du désarmement, de l'aide économique, de la réunification de l'Allemagne, d'un jeu qui nous échappe complètement ? Il va falloir Kohl-mater, comme disent les joueurs d'échecs. (Hum...)

59 force la connexion en insistant sur le sérieux de l'affaire.

61 repose le statut du groupe blanc qui doit assurer sa sauvegarde : le noir indique que certaines choses ne doivent pas être laissées en suspens trop longtemps.

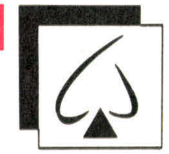
63 : le noir continue à faire pression surle groupe blanc central. Il a gardé du territoire et déplacé les centres d'intérêt à l'Ouest et au Nord (toujours via la pression sur le groupe blanc). L'influence permet l'initiative, à condition de savoir s'en servir. Avec 63, on trouve une situation mondiale complètement fluctuante. Qui est à qui ? Et pourquoi, bon Dieu (coucou, J.P. II !) ? Ah ! que la kremlinologie était douce sous Brejnev... Mais que le Go est beau avec Gorbatchev !

(Partie et commentaires : Pierre AROUTCHEFF)

Pierre Marcelovitch GRUMBERG



STRATEJEUX
A DOMICILE...
13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro : Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi
de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h
WARHAMMER 40 000: Le jeu de combat d'armées de figurines de Science Fiction (en anglais) 235 F
PEINTURES : CITADEL, déjà 3 boîtes de peintures et une d'encre, spécialement conçues pour peindre les figurines. La nouvelle boîte Space Marine contient 9 couleurs faites pour peindre les uniformes des 4 principales familles. 90 F la boîte.
ADEPTUS TITANICUS SPACE MARINE : Recréez le combat de l'"Horus Heresy" où les marines luttent contre des marines sur un champs de bataille dominé par les gigantesques robots appelés TITANS. Les deux jeux sont compatibles et permettent de combiner les forces massives de titans, machines et infanteries. Adeptus : 350 F - Space Marine : 280 F - (règles de base en français)
SPACE HULK : Homme contre Alien en combat désespéré. Dans le monde de Warhammer 40 000 l'empire arrivera-t-il à repousser les vaisseaux space hulk des genestealers en envoyant à l'assaut les redoutables Space Marine en armure terminator ? L'ambiance d'Aliens sur table. 280 F (traduction française incluse)
Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau
FANTASY MINIATURES : Le livre du Golden Demon Awards 1989, contient des photos couleurs des meilleures figurines ayant participé à ce concours, ainsi qu'un guide complet de peinture (en anglais) 110 F
Vente par correspondance
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande
... et à la BOUTIQUE bien sûr !



BRIDGE

Pour débuter...

(suite des numéros précédents)

Enchères : la première réponse

Sur l'ouverture de 1 à la couleur

C'est elle qui oriente le plus souvent votre camp **vers le contrat final.**
Le but des enchères est de **trouver une majeure d'au moins 8 cartes,** au total des deux mains.
a) Votre partenaire ouvre d'1 ♥ ou d'1 ♠: vous possédez 3 cartes : 5 + 3 = 8 : l'Atout est trouvé.
b) Il ouvre d'1 ♣ ou d'1 ♦, et peut donc avoir 4 cartes à ♥ ou à ♠ : **nommez une majeure quatrième : 4 + 4 = 8.**

TROIS SORTES DE RÉPONSES

Avant tout, répondez si vous avez le minimum requis : **6 DH ou 5 H ; sinon, passez.**

1 - Le soutien

(Exemple : 1 ♥ —> 2 ♥)

Vous connaissez un Atout de 8 cartes
- Soutien simple : 6-10 DH
- Soutien avec saut : 11-12 DH
- Soutien avec double saut : 13-15 DH (en majeure)

2 - Le changement de couleur

(Exemple : 1♣ —> 1♠)

C'est **la seule réponse qui oblige l'ouvreur à reparler.** La tendance moderne est de donner la **priorité à la majeure.**
- Pour une réponse "1 sur 1", minimum 5 H ou 6 DH
- Pour une réponse "2 sur 1", minimum 10 H ou 11 DH

Le changement de couleur garantit une longueur au moins quatrième.

3 - Les réponses à sans-atout

(Exemple : 1 ♦ —> 1 SA)

Sans soutien, ni couleur annonçable en "1 sur 1", répondez 1 SA de 5 à 10 points H.

Les réponses de 2 SA (11-12 H) et 3 SA (13-15 H) se font avec des jeux réguliers, sans majeure 4ème et avec des honneurs dans les autres couleurs.

EXEMPLES

♠A 10 7 3
♥R 8 2
♦6 4
♣10 8 6 2

Ouverture : 1 ♥
Réponse : 2 ♥
Soutien

♠R 10 8 7
♥V 10 6
♦R 6 3 2
♣9 4

Ouverture : 1♣
Réponse : 1 ♠
Chgt de couleur 1/1
Priorité à la majeure

♠8
♥A 7 3
♦A D 10 6 2
♣D 8 7 5

Ouverture : 1♠
Réponse : 2 ♦
Chgt de couleur 2/1
La plus longue

♠D 6 3
♥R 10 2
♦10 6
♣R 9 7 6 3

Ouverture : 1 ♦
Réponse : 1 SA
On ne passe pas avec 8 H

AVEC MOINS DE 5 H OU 6 DH, PASSEZ

Jeu de la carte : les impasses

Comment faire une levée avec une carte qui n'est pas la plus forte (non maîtresse) ?

R 5
[ ]
4 3

- si vous jouez le Roi, il sera pris de l'As.
- si vous jouez le 5, il sera pris par une carte supérieure

La solution : pour faire une levée à une chance sur deux, jouez le 3 ou le 4 de votre main, et le Roi du mort, sauf si votre adversaire de gauche a mis l'As.
En effet, quand l'As est situé avant le Roi (1 chance sur 2) :

R 5
A 9 8 2 [ ] D V 10 7 6
4 3

Si le joueur met l'As, vous jouez le 5, et vous ferez plus tard une levée avec le Roi. S'il met un petit, vous jouerez le Roi et ferez la levée.
Si l'As est situé après le Roi, vous ne ferez de toute manière pas de levée si vous maniez cette couleur.

LA RÈGLE : JOUEZ VERS LES HONNEURS

1 - Il manque le Roi

A D
[ ]
8 3
Jouez vers la Dame

A 7
[ ]
D V
Jouez la Dame vers l'As

A 6 2
[ ]
D 8 4

Commencez par l'As, puis jouez petit vers la Dame.
Ne jouez pas la Dame

2 - Il manque la Dame

A R V
[ ]
7 5 3
Jouez vers le Valet

A R 4
[ ]
V 10 6
Jouez le Valet vers l'As

Attention ! A partir de 9 cartes (dans la même couleur), tirez As-Roi en tête.

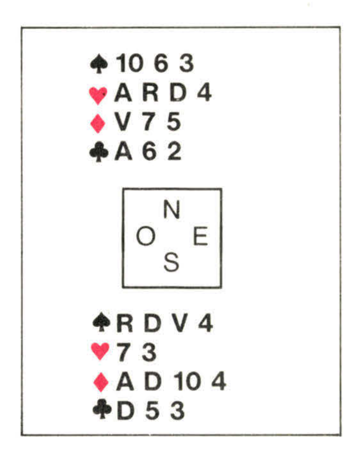
JOUEZ VERS LA PLUS GROSSE CARTE

...ou approfondir

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANÇAIS - de Michel Lebel

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :



Sud est le donneur. Faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
1♦	1♥
1♠	2♣
2 SA	3 SA

Commentaires

— Les trois premières enchères

1 L'ouverture : 1♦
Vous n'avez pas de majeure cinquième ; avec 14 points H, pas question d'ouvrir d'1 SA ; reste l'ouverture de votre mineure la plus longue : 1♦.

2 La réponse : 1♥
Une ouverture en mineure ne dénie pas la présence d'une majeure 4ème, au contraire. La réponse d'1♥ est obligatoire : pas question de rater un fit 4-4 dans une majeure.

Attention : la réponse de 3 SA dénierait une majeure 4ème.

3 La deuxième enchère de l'ouvreur : 1♠
Toujours dans le même esprit : Sud nomme sa majeure quatrième en 1 sur 1, son partenaire pouvant fort bien détenir 4 cartes à♠.

— La suite de la séquence

2♣ : c'est la quatrième couleur forcing (SUPER Majeure cinquième, page 183) qui permet de demander des renseignements complémentaires sur le jeu de l'ouvreur.

Nord, avec 14 points H et une distribution 4-3-3-3, préfère répondre 2♣plutôt que 3 SA. Pourquoi ? Parce qu'avec l'As troisième à♣il préfère que son partenaire reçoive l'entame.

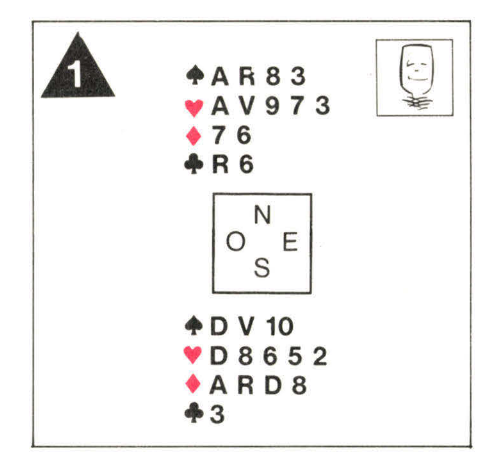
La redemande de 2 SA montre une ouverture minimum (13-15 H) et une pièce à ♣(la quatrième couleur). Avec 14 points H, Nord annonce la manche.

Constatez par vous-même que le contrat joué par Sud est sur table, alors qu'il risquerait de chuter joué par Nord, par exemple sur l'entame du Valet de♣.

Les conseils de Michel Lebel

- Annoncez vos majeures quatrièmes en 1 sur 1. **Priorité à la découverte du fit 4-4 en majeure.**
- Pensez, avec l'As troisième dans la quatrième couleur, à **orienter l'entame vers votre partenaire.**

PROBLÈMES

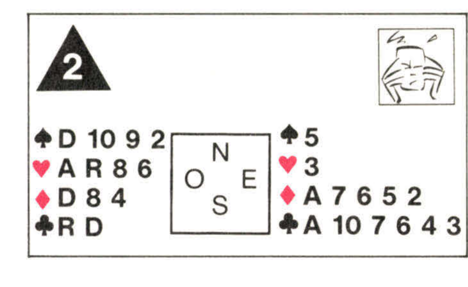


Les enchères

SUD	NORD
1♥	1♠
2♦	3♣
4♠	4 SA
5♦	6♥

Vous jouez 6♥ en Sud. Ouest entame de la Dame de♣.

Solutions page 84



Les enchères

OUEST	EST
1 SA	2♠ *
3♣	3♦ **
3 SA	

* 2♠ = *TEXAS pour les ♣*
** 3♦ = *montre un bicolore en mineure*

Vous jouez 3 SA en Ouest. Nord entame du 6 de♠. Sud fournit le Valet. Les deux longueurs du mort ont des chances sérieuses de vous fournir les levées manquantes. Quelle est la meilleure manière de les combiner ?

Michel LEBEL





David Bronstein,
la fantaisie chez les Soviets



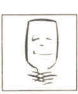
Né en 1924, ce Moscovite se qualifia en finale du Championnat du Monde 1951 en terminant premier successivement de l'Interzonal de 1948 et du Tournoi des Candidats 1950. La grande finale contre Mikhaïl Botvinnik tint toutes ses promesses, puisque deux parties avant la fin Bronstein menait encore, et qu'avec le score égal de cinq victoires partout et quatorze nulles, Botvinnik ne dut de garder son titre qu'au règlement, qui voulait qu'en cas de match nul la couronne reste sur la tête du tenant du titre.

Le style original de Bronstein contraste avec la méthode, souvent qualifiée de "scientifique", de son rival. En refusant toute idée de systématisation du jeu, il transmet ainsi l'héritage de ses compatriotes Tchigorine et Alekhine, qui mettaient l'accent sur le caractère unique de chaque position.

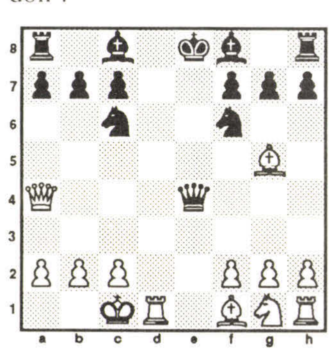
De nos jours David Bronstein participe épisodiquement à des compétitions (on l'a vu au mois d'août dernier en Angleterre pour deux tournois) et son extraordinaire compréhension du jeu lui permet de pallier le handicap de l'âge et d'accrocher encore à son tableau de chasse des grands maîtres de premier plan.

Le style de David Bronstein

EXERCICES

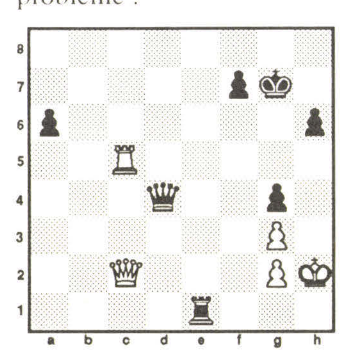


1 Quel est le coup de massue qui provoque l'abandon ?



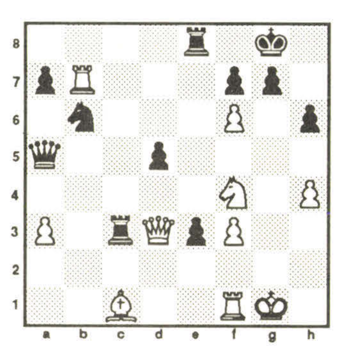
Les blancs jouent et gagnent.

2 Sauver sa peau, tel est le problème !



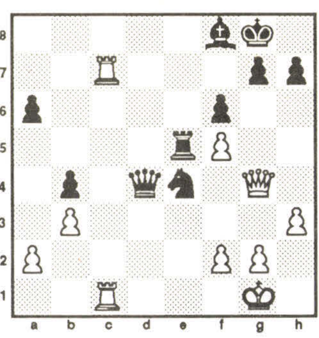
Les blancs jouent et font nulle.

3 Trouvez l'enchaînement qui rend la situation beaucoup plus claire qu'il n'y paraît à première vue !



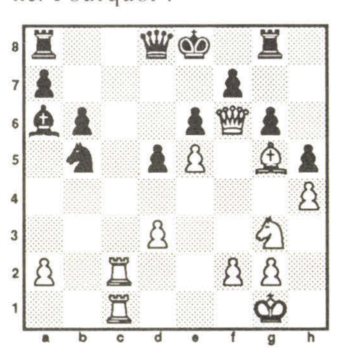
Les blancs jouent et matent en 3 coups.

4 Quelle est la belle histoire de colonnes et de rangées qui s'offre aux blancs ?



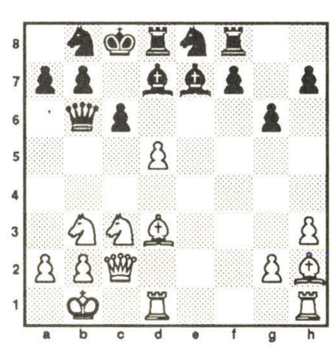
Les blancs jouent et gagnent.

5 Échanger les Dames gagnerait la qualité... mais prolongerait inutilement la partie. Pourquoi ?



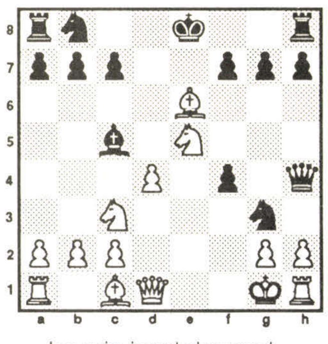
Les blancs jouent et gagnent.

6 Les noirs sont curieusement congestionnés. Profitez-en !



Les blancs jouent et gagnent.

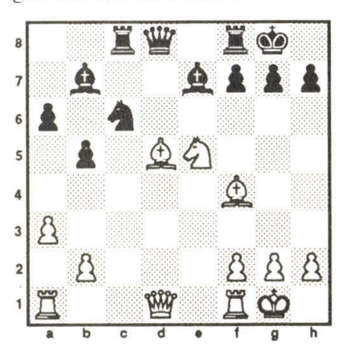
7 Pourquoi les noirs avaient-ils sacrifié une pièce ?



Les noirs jouent et gagnent.

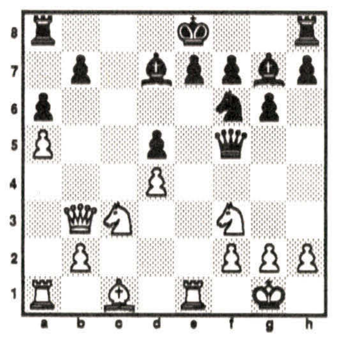


8 Un peu de ruse et vous gagnerez du matériel !



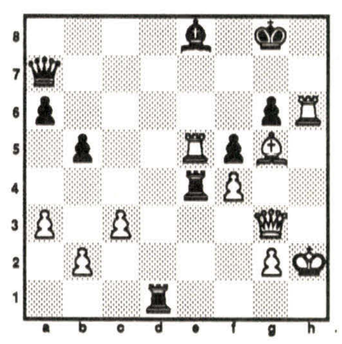
Les blancs jouent et gagnent.

9 Quand la cible est trouvée, tout est facile.



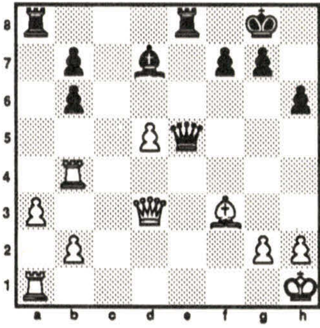
Les blancs jouent et gagnent.

10 Il faut faire vite car les noirs menacent en g1 !



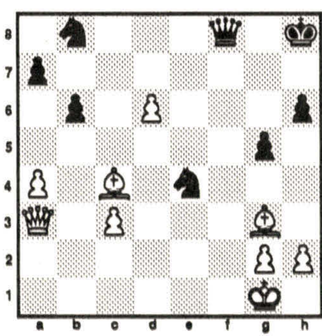
Les blancs jouent et gagnent.

11 Vraiment très spectaculaire, cette combinaison.



Les noirs jouent et gagnent.

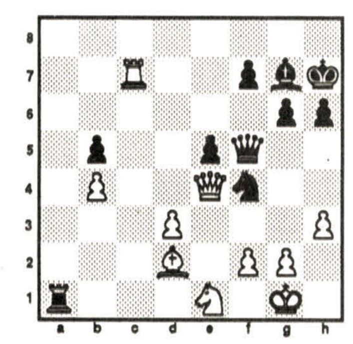
12 Un tel pion passé ne saurait rester inexploité !



Les blancs jouent et gagnent.

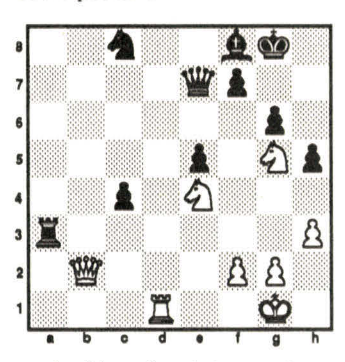


13 Il faut parfois, comme ici, penser aux coups intermédiaires.



Les noirs jouent et gagnent.

14 Quelle était l'idée de Bronstein quand il sacrifia deux pions ?



Les blancs jouent et gagnent.

Solutions pages 84-86

PARTIE COMMENTÉE

jouée à Prague en 1946
Défense est-indienne, variante classique.
Blancs : Pachman
Noirs : Bronstein

1.d4 Cf6
Le répertoire d'ouvertures de David Bronstein est constitué, pour la plus grande partie, de débuts dissymétriques. Ceux-ci s'adaptent mieux à son style où l'imagination, tactique ou stratégique, a besoin de s'exprimer.

2.c4 d6 3.Cc3 e5 4.Cf3
La finale résultant de 4.dxe5 dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 est considérée comme sans danger pour les noirs.

4...Cbd7
4...e4 est jouable mais les noirs ont des problèmes pour défendre leur pion avancé après 5.Cg5.

5.g3
L'autre façon commune de se développer consiste en 5.e4 puis 6.Fe2 et 7.0-0.

5...g6
Après 5...Fe7 on serait dans la "Défense Vieille-Indienne".

6.Fg2 Fg7 7.0-0 0-0 8.b3
Plus fréquent est 8.e4.

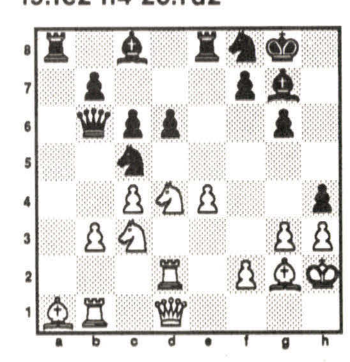
8...Te8 9.e4
Mieux que le routinier 9.Fb2, contre lequel les noirs pouvaient entamer une action centrale par 9...e4 10.Cg5 e3!

9...exd4 10.Cxd4 Cc5 11.Te1 a5 12.Fb2 a4 13.Tc1
13.b4 s'avérerait trop optimiste à cause de 13...a3! qui donne l'initiative aux noirs, mais 13.Tb1, protégeant b3, était sans doute plus précis.

13...c6 14.Fa1
En dérobant leur Fou de l'attaque a4-a3 les blancs envisagent 14.b4 puis 15.a3, avec un substantiel gain d'espace. La décision de Bronstein d'ouvrir le jeu sur l'aile-Dame s'oppose donc à ce plan.

14...axb3 15.axb3 Db6 16.h3 Cfd7 17.Tb1 Cf8 18.Rh2 h5
Typique de Bronstein. Alors que l'adversaire attend un renforcement de la pression sur l'aile-Dame, il ouvre un front de l'autre côté, augmentant ainsi les chances de pouvoir, au moment voulu, enflammer l'échiquier dans sa totalité.

19.Te2 h4 20.Td2



20...Txa1!!
Avec ce sacrifice de qualité inattendu Bronstein va "désosser" le camp adverse en lui capturant pas moins de cinq pions !

21.Txa1 Fxd4! 22.Txd4 Cxb3 23.Txd6! Dxf2!
Évitant le piège 23...Cxa1? 24.Cd5! et le Cavalier va venir effectuer une fourchette en f6.

24.Ta2
24.gxh4? Cxa1 25.Dxa1 Df4+ et 26...Dxd6.

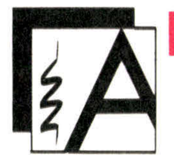
24...Dxg3+ 25.Rh1 Dxc3 26.Ta3
La seule façon de récupérer du matériel, car sur 26.Td3 Bronstein avait prévu 26...Dc1! qui conserve le Cavalier en raison du clouage de la Dame blanche.

26...Fxh3 27.Txb3 Fxg2+ 28.Rxg2 Dxc4
Le tableau est édifiant !

29.Td4 De6 30.Txb7 Ta8! 31.De2 h3+ 32.Abandon.
32.Rh2? De5+ ou 32.Rf2 Df6+ dissuadent de continuer.

Nicolas GIFFARD

J&S a traité de l'initiation aux échecs dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 80.



SCRABBLE®

Les petits nouveaux

Avec l'Officiel du Scrabble, nouvel ouvrage de référence à partir du 1er janvier 1990, ce sont plusieurs milliers de mots nouveaux qui arrivent, alors que les scrabbleurs ont à peine récupéré de l'avalanche des nouveautés 89.
Heureusement, l'O.D.S. ne subira aucune modification au cours des trois années à venir, ce qui laisse un peu de temps pour digérer...
Voici, pour commencer, un (petit) minimum à connaître : les mots de 2 et 3 lettres, et les mots de 4 lettres avec lettre chère.

• 2 lettres

BI (ancêtre du vélo)

• 3 lettres

ADO
ALU
BOG (jeu de cartes)
DAW (zèbre)
GOS (pluriel de GO)
HIA (de hier : enfoncer des pavés)
LEM (module lunaire)
LOG (coupe de terrains)
LOS (louange)
MAO (maoïste)
MOB
NIF (noyau de la terre)
OYE (oie)
PEC (hareng salé)
REZ inv.
RIO (cours d'eau)
ROS (peigne de tisseur)
ZOB

• 4 lettres (avec lettre chère)

BIWA (luth japonais)
BYTE (terme d'informatique)
DAUW (zèbre)
EXPO
GOYM (pluriel de GOY)
HAJE (naja)
HIEZ
KADI (juge musulman)
KAPO (déporté surveillant les autres)
KINE (kinésithérapeute)
KOTA (de koter : louer une chambre)
KOTE
LACK (mot indien : 100 000)
LAKH (lack)
LYRA (de lyrer : pleurnicher)
MOYA (de moyer : scier une pierre en deux)
OYEZ (de ouïr)
PUCK (palet au hockey sur glace)
QUID inv. (qu'en est-il ?)

LE COIN DU STRATEGE

Cette partie a été jouée en 1989 entre V. Labbé, champion du Monde 80, et Michèle Pinson, championne de Belgique par paires 82. Jouez à la place de M. Pinson, en vous munissant d'un cache (voir rubrique "entraînez-vous").

M. PINSON	Cumul	V. LABBE	Cumul
1. B B C I O S ? BOB, H6, 14	14	EPITRES, 9B, 71	71
Ce coup permet de garder le joker sans trop ouvrir, tout en conservant de bonnes lettres. En 90, il faudrait jouer BISOC, H4, 24 (mot nouveau O.D.S.).			
2. S C I ? Y U E CYSTI(Q)UE, E6, 86	100	JAQUE, 12B, 38	109
3. H N N I E U X EUX, F12, 34	134	DAMPER, B5, 14	123
On pouvait aussi envisager HI, 10B, 30, qui laisse la quasi-certitude de pouvoir jouer plus de 30 points au coup suivant, et ferme une place dangereuse. En revanche, JEUX, B12, 40, ouvre inutilement le nonuple : PENAUX, C9, 34 permet à l'adversaire de reprendre le X.			
4. H E N N I + M N EH, 13B, 29	163	BOF, 6H, 16	139
5. N N N I M + E T TIN, G13, 19	182	DEFL(O)RES, J4, 63	202
6. M E N N + T N O NONNE, 15G, 15	197	VAU, K3, 19	221
MENTON, C1, 19, ouvre trop : le N en 15G n'étant pas très dangereux (assez peu de scrabbles commençant par N), on pouvait aussi envisager MON, K3, 15, qui garde le E.			
7. M N T + U M C E MU, 14A, 26	223	MU, A14, 9	230
MENT, L2, 26, ferme plus, et est donc préférable (CENT, L2, 28 laisse un mauvais reliquat et MUENT, L1, 32 ouvre trop).			
8. M C E N T + G S CENT, L2, 28	251	ALLURES, L9, 73	303
Jouer CENTS ouvrirait une place de scrabble.			
9. G M S + H V I R HEM, 14K, 12	263	TET, M1, 22	325
Avec plus de 50 points de retard, il faut marquer des pts et ouvrir, avec MIRS, M1, 31.			
10. G R I V S + O R VIS, D8, 21	284	WU, 12K, 11	336
11. G R R I O + A E TIR, 1M, 9	293	RAID,01, 7	343
Il reste beaucoup de bonnes lettres : GREAI, C2, 17, semble meilleur pour tenter de combler le retard ; ou, mieux encore, GREAI, F2, 18.			
12. G R O E A + L N LE, 5N, 8	301	FOI, M7, 14	357
Il fallait jouer ORGANE, C2, 25, ou à la rigueur AVIS, D7, 18.			
13. R O G A N + A N GRANA, C3, 23	324	RAGIEZ, 4C, 52	409
Meilleur était ANGORA, F1, 17.			
14. O N + S L O E A OSEZ, H1, 39	363	TEK, 3G, 26	435
15. N L O A CELA, 2N, 16	379	LEI, N5, 12	447
reste NOA	- 3 376		+ 3 450

ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent : le signe — indique que ce reliquat a été rejeté.

Partie jouée au Tournoi de l'Argus des Assurances le 10-12-89

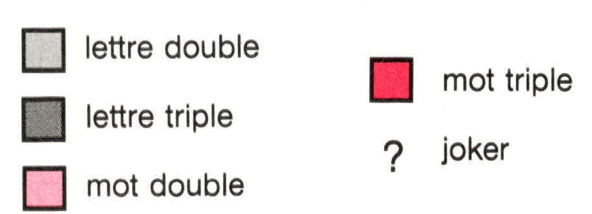
Tirage	Mot retenu	Place	Score
TEEVRSU			
LPAUBEF	VETURES (a)	H 4	78
EP+IIISE	FABULE	5 C	22
—EITIDLA	PESE	I 3	28
EEDUNMS	DEFILAIT	C 3	78
N+DTTAOE	MEDUSE	B 9	27
GNEETRM	DENOTAT	A 4	87
TIIANZE	GERMENT	15 A	92
Y?RFLCE	SATINIEZ	13 B	106
F+UNUNOE	CRE(S)YL (b)	J 6	53
NOUU+AEQ	FUNE (c)	12 A	28
EO+SARML	ENUQUA	8 J	42
HRIHOCA	AMORALES	O 8	80
OH+IINOP	CHAIRE	14 J	34
IPINO+UW	HO	N 10	28
PIIU+OAL	WON	G 7	49
PI+SSB?A	IOULAS	15 J	23
BA?+ROJE	SPIS	12 J	29
XKIGV	JABO(T)EUR (d)	L 2	82
	XI	J 2	35
Total			1001

(a) VETURE : cérémonie religieuse
(b) CRESYL : Produit désinfectant
(c) FUNE : Cordage (mot nouveau O.D.S.)
(d) JABOTEUR : Qui piaille

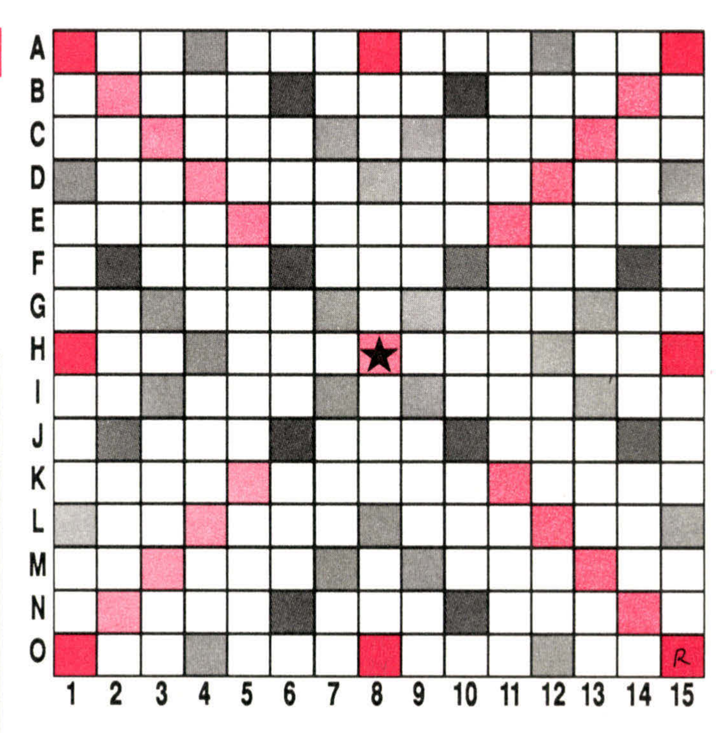
1 E. RIVALAN —A-M. SAVOYE 1000
2 L. SCHRAMM — P. LEVART 999

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

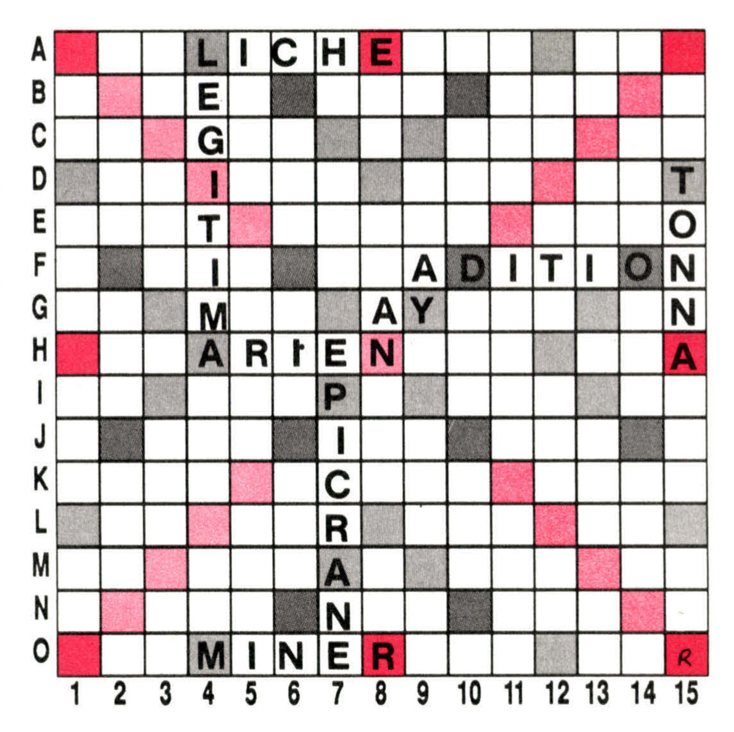


N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans l'Officiel du Scrabble.



LES BENJAMINS

Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver 27 benjamins. Lesquels ?



Solutions pages

Benjamin HANNUNA





Koivman garde son titre

Le Championnat du Monde cadets, qui s'est déroulé du 6 au 17 juillet, a vu la deuxième victoire consécutive du jeune prodige soviétique Igor Koivman. Son titre fut acquis non sans difficulté puisqu'il termine à égalité (13 points) avec son compatriote Alexandre Georgiev, révélation du tournoi ; mais comme le stipulait le règlement, le tenant conserve son titre.

Le troisième est un autre Soviétique, Alexandre Fourman (12 pts). Les Français se sont médiocrement comportés : le meilleur d'entre eux, Lankar, est 9ème sur 16. Signalons enfin l'excellente prestation du benjamin de ce tournoi, l'Italien Martorelli (11 ans !), qui termine 6ème.

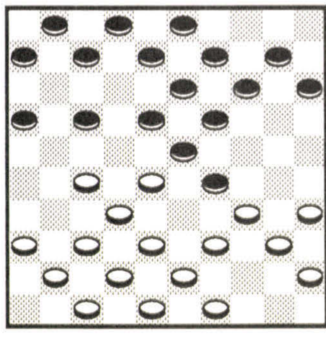
Vous trouverez ici quelques exemples qui démontrent de quoi sont capables certains de ces jeunes qui seront les champions de demain.

CODIFICATION DE LA GRILLE

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

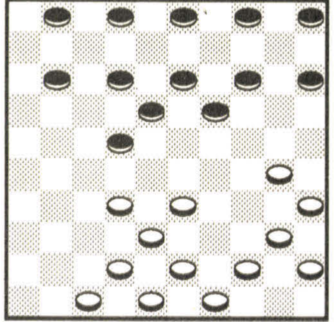
EXERCICES

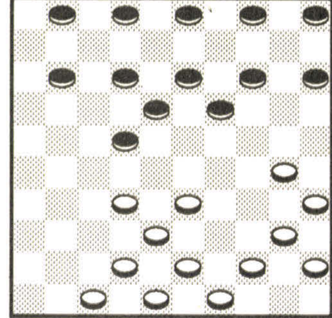
1 Le premier, Koivman (noirs), contre le dernier. On se rend vite compte, à la combinaison élémentaire exécutée par le Soviétique, que celui-ci n'a pas dû beaucoup forcer son talent.



Les noirs jouent et gagnent deux pions.

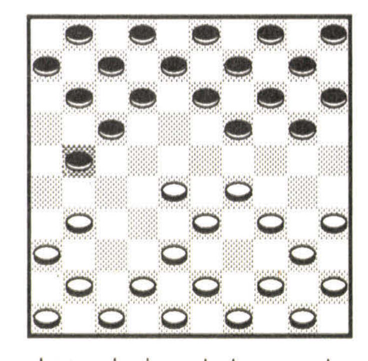
2 Ici il faut mettre en place le premier pion de la rafle que les noirs exécuteront.





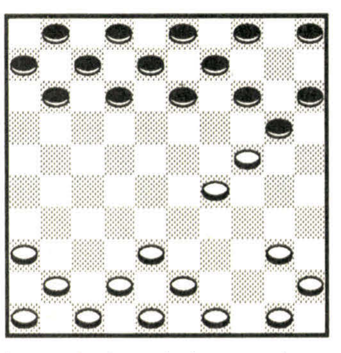
Les noirs jouent et gagnent.

3 La partie la plus faible du tournoi. Les blancs viennent de laisser le coup de mazette, ce qui permet aux noirs de gagner un pion puis un deuxième peu après, ce qu'ils ne verront pas. Par la suite, ils trouveront même le moyen de perdre la partie. Incroyable mais vrai !



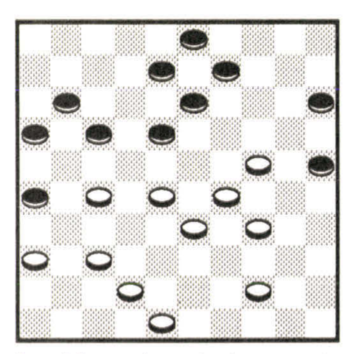
Les noirs jouent et gagnent.

4 Même partie peu après le coup de mazette. Une fois que vous aurez compté le nombre d'attaques et de défenses du pion 24, vous aurez compris ce qu'il vous reste à faire.



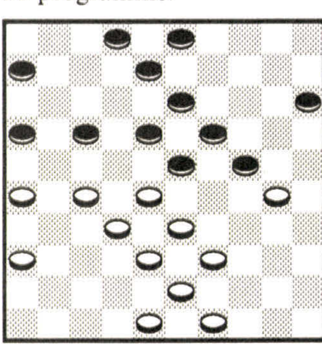
Les noirs jouent et gagnent un 2ème pion.

5 Pour faire le coup de dame, il faut :
— faire disparaître le pion noir 13,
— amener un pion noir sur la case 27,
— amener un pion noir sur la case 37.



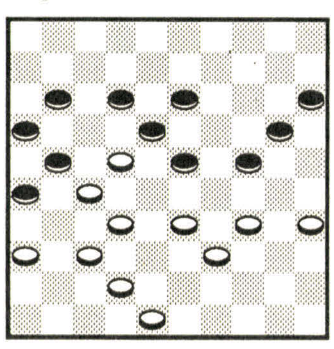
Les blancs jouent et gagnent.

6 Rien que de très classique au programme.



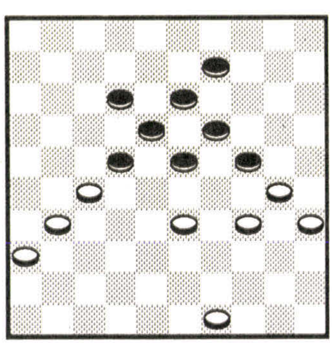
Les blancs jouent et gagnent.

7 Quel est le coup qui provoqua l'abandon des noirs ?



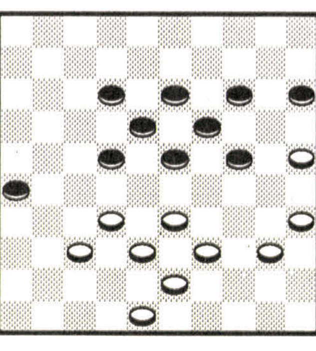
Les blancs jouent et gagnent.

8 Quel est le coup naturel qui force au moins le gain d'un pion quelle que soit la réponse des blancs ?



Les noirs jouent et gagnent.

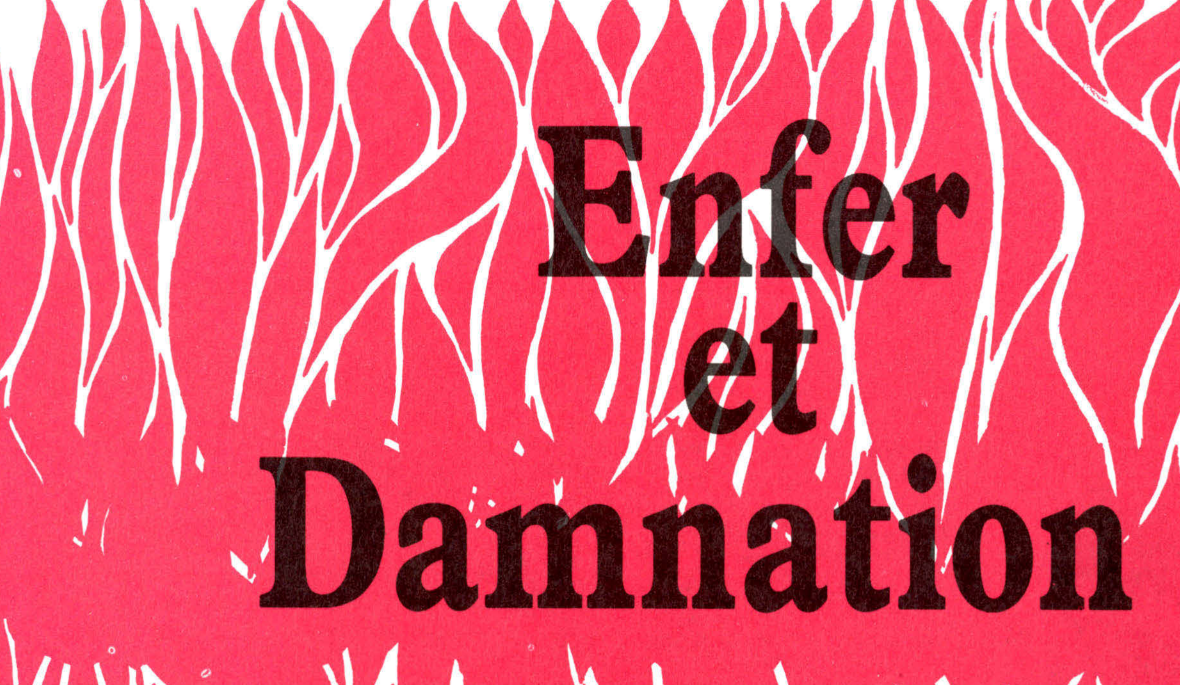
9 Deux coups suffisent pour amener une menace décisive. Lesquels ?



Les noirs jouent et gagnent.

Luc GUINARD

Solutions page 86



Enfer et Damnation !

Vous êtes mort. Bon, jusqu'ici, ce n'est pas drôle, mais pas de panique : les portes du Paradis vous sont ouvertes. Votre mission, car vous l'acceptez (c'est ça ou 65 siècles de purgatoire...), consiste à devenir espion du Paradis, pour lutter contre les hideuses créatures de l'Enfer !

Enfer et Damnation ! est un jeu de rôle (JdR). Comme dans tous les JdR, les participants (le nombre en est très variable) se partagent en deux catégories : les joueurs et le Maître de Jeu (MJ). Chaque joueur tient le rôle d'un personnage créé selon des règles, et évolue dans un univers imaginaire.

Le MJ dirige toutes les aventures des autres joueurs, règle leurs déplacements, pourvoit à leur alimentation et autres détails. Il arbitre et anime les actions des joueurs ainsi que celles des "créatures" (appelées aussi Personnages Non Joueurs, PNJ) que les joueurs rencontrent. Le MJ est seul maître à bord (c'est lui, Dieu).

Pour entrer dans l'univers d'Enfer et Damnation, il faut vous procurer trois dés à six faces, papier et crayons, figurines (éventuellement), une table pour s'installer autour, café, bières, sandwichs... Pour les accessoires, laissez aller votre imagination !



Même si vous n'avez jamais vu un jeu de rôle de votre vie, vous pouvez lire ce qui suit, ne serait-ce que pour rire un bon coup...

Dans ce JdR, le meneur de jeu s'appelle Maître du Monde (MM). Les personnages sont membres des services secrets du Paradis pour combattre le pire des ennemis, le plus hideux, le plus vil, j'ai nommé l'innommable : l'ENFER ! (cris d'horreur, dans le fond du décor, une armada de contrebasses plaquent un Ut fracassant).

MAIS ENCORE ?

Présentons les choses clairement (pas de ricanement dans l'assistance, SVP !) : l'univers du jeu se compose de trois plans nommés Paradis, Monde réel et Enfer. Le Paradis et l'Enfer sont situés dans des dimensions sub-dantesques inconnues du commun des mortels... euh... des mortels vivants.

Les habitants du Paradis, appelés "les Paradisiaques" et ceux de l'Enfer, nommés "les Infernaux", peuvent temporairement accéder au Monde réel. Mais

les paradisiaques ne peuvent en aucune manière se rendre en Enfer, et vice-versa. Ainsi sont-ils contraints d'utiliser le Monde réel pour s'affronter. Soit en y envoyant leurs sbires, soit en utilisant des agents du Monde réel pour aller espionner l'ennemi chez lui.



C'est là qu'interviennent les personnages. Morts (ex-Gros Bill (1) ou Elfe dans une dimension éloignée...), ils se sont retrouvés devant le Tribunal du Jugement Dernier, qui les a envoyés au Paradis — sans doute à la suite d'une erreur d'aiguillage —.

Arrivés dans l'antichambre du Paradis (passage obligatoire de tous les nouveaux venus), ils ont été remarqués par un ange recruteur, qui leur a expliqué la situation et leur a demandé de devenir espions du Paradis (de toute façon, ils n'avaient pas le choix : le listing des péchés d'un recruté dépasse en taille l'Encyclopaedia Universalis...).

L'ange les a ensuite conduits à l'Institut, immense construction située dans le Monde réel, et chargée de prendre soin des espions du Paradis. L'Institut constitue le QG des personnages, leur base opérationnelle d'où partiront presque toutes les missions.

LE PARADIS

L'apparence du Paradis est comparable à un amas de nuages blancs s'étendant à perte de vue dans un ciel bleu azur. On peut y déambuler facilement : le sol, ni dur ni mou, accompagne agréablement chacun de vos pas. Des bâtiments immenses d'une blancheur à faire pâlir Francine jalonnent ce paysage très reposant.

(1) Voir J&S n° 3 NF, p 83

Le Paradis est peuplé d'anges aux fonctions diverses : accueil, recrutement, nettoyage (sous la responsabilité de Saint-Marc), loisir, organisation, contrôle, etc. On peut y rencontrer des saints, de temps en temps, qui font montre d'esprit de camaraderie et d'une jovialité sans limite.

Les personnages ne devront quasiment jamais se rendre au Paradis, sauf pour des missions exceptionnellement difficiles nécessitant une préparation particulière. Le lieu de contact habituel est l'Institut.

L'ENFER

Une immense suite de souterrains ou galeries creusés dans les entrailles de la Terre, où règne une insoutenable odeur de putréfaction. Le sol vire du noir au brun-rouge, bien qu'une fumée grisâtre le couvre en permanence, de sorte qu'on ne sait jamais trop où on met les pieds. De temps en temps, on aperçoit un bout d'intestin ou de cervelle qui traîne...

L'ambiance musicale n'est guère variée : on entend partout des hurlements atroces, les meuglements de quelque créature inconnue, et autres cris de torture... Les galeries portent toutes un nom horrible (Rue de la Soif, Boulevard Rik'hhard Le Noir, Place de la Bourse, Santa Barbara Road, etc.), et sont repérées grâce à leur niveau de profondeur.



La série d'ascenseurs ultra-modernes permettant d'accéder aux différents niveaux est surnommée "Le Puits". Plus on descend dans les niveaux, plus l'Enfer apparaît terrifiant : les galeries sont de moins en moins stables, l'éclairage de plus en plus faible, les phénomènes étranges de plus en plus nombreux, etc.

Dans les niveaux supérieurs, on rencontre souvent des diablotins affairés, assez peu de créatures, mais beaucoup de morts récemment admis en Enfer : amas gélatineux représentant un suicidé du quinzième étage, jeune femme massacrée par son mari à la tronçonneuse, et autres joyeusetés. Quelques niveaux plus bas, on rencontre cette fois beaucoup plus de créatures déambulant nonchalamment : voir le paragraphe "Créatures". De temps en temps, on peut même rencontrer une manifestation de fantômes en grève.

Attention : les personnages ne peuvent "séjourner" plus de 48 heures en Enfer : question de métabolisme ; passé ce délai, les personnages trépassent en moins de dix minutes et sont admis... au guichet de la Maison Lucifer.

L'INSTITUT

L'Institut est une vaste construction ultra-moderne, s'étendant sur des milliers de kilomètres carrés. Il héberge, entraîne et emploie tous les espions du Paradis. Il s'organise autour de secteurs ayant chacun sa spécialité...

Le secteur B, dit "la Bibliothèque", traite toutes les informations relatives à l'Enfer, et collecte les rapports de fin de mission. Le secteur Spiritus regroupe les stratèges et cherche des solutions pour lutter efficacement contre l'Enfer. C'est ce secteur qui s'occupe de confier les missions aux personnages. Il travaille main dans la main avec le secteur Zeugma, qui utilise au mieux la science moderne pour aider les espions dans leur tâche.

Lorsque des missions spéciales nécessitent une visite en Enfer, c'est à partir de l'Institut que s'effectue le "transfert". Un ange passeur téléporte les personnages au premier niveau de l'Enfer.

LE PERSONNAGE

Ou : comment être aux services secrets du Paradis en incarnant d'aussi diverses "professions" que Flambeur désinvolte ou Mercenaire vénal.

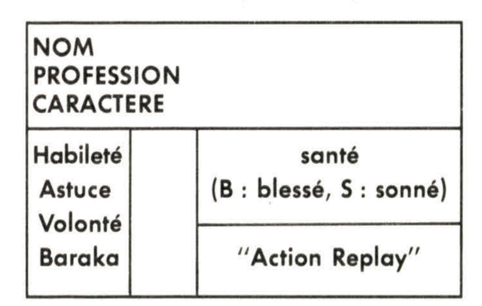
Recopiez la feuille de personnage et notez-y ce que vous allez déterminer dans ce chapitre. Allez, hop, hop, plus vite que ça ! Au boulot !

On choisit d'abord une "profession"...

En fait, la profession qu'exerçait votre personnage au moment de "mourir" (voleur, assassin, inspecteur des impôts...) et avant d'entrer à l'Institut.

Pour la choisir, parcourez la liste qui suit et laissez-vous guider par votre instinct. Car, je ne sais pas si vous le savez, mais Enfer & Damnation est avant tout un jeu d'instinct. Et rappelez-vous : vous jouez pour vous marrer et délirer : choisissez une profession dans laquelle vous vous sentirez drôle, même - surtout ? - si elle vous paraît ridicule.

Feuille de personnage



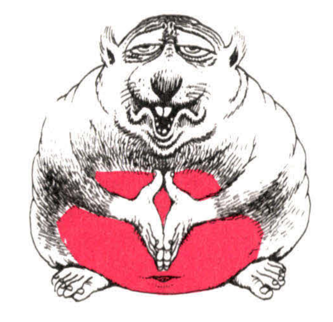
NOM PROFESSION CARACTERE		
Habileté Astuce Volonté Baraka		santé (B : blessé, S : sonné) "Action Replay"

Liste des professions

AGENT SECRET DÉBUTANT
L'intérêt de la chose réside principalement dans l'adjectif "débutant". Il s'agit en fait d'un euphémisme : gaffeur, pataud, incompétent seraient mieux appropriés.
Force : habileté ou volonté
Faiblesse : baraka



DÉTECTIVE DE CHOC
Privé ou au service de la police, à vous de choisir. Ses méthodes d'investigation baveuses défient toutes les lois élémentaires de la diplomatie. Parle peu, mais agit... Efficacité aléatoire, charme garanti. Modèle d'interprétation : Mike Hammer, l'efficacité en plus.
Force : habileté ou baraka
Faiblesse : volonté ou astuce



ECCLÉSIASTOQUE FANATIQUE
Ses yeux pétillent à l'idée de convertir toute nouvelle âme à sa religion. Parcourra des lieues pour répandre la bonne Parole dans un monde cruel.
Force : volonté
Faiblesse : habileté ou baraka

ÉVADÉ DE L'ASILE
Un vrai fou, interné à la suite de comportements très anormaux. Prétend appartenir à la race des qlzyxklwojp (prononcer Qlz-yxk-Lwoj-p), de la planète Skes-Joba, dans la troisième constellation de Zébra 3.
Force : baraka
Faiblesse : volonté ou astuce

FLAMBEUR DÉSINVOLTE
Sa passion : les jeux d'argent. Son modèle : James Bond (pour la "classe", qu'il essaie vainement de copier). Bluffeur, charmeur, parieur... Il ne vit que pour le jeu.
Force : baraka
Faiblesse : volonté

LORD ANGLAIS
Né riche, extrêmement bien éduqué, bonnes manières, sens de l'humour, et un certain goût pour les jolies femmes. Son défaut : il se laisse parfois dominer par l'oisiveté. Un excellent modèle d'interprétation : lord Brett Sinclair.
Force : baraka ou astuce
Faiblesse : volonté

MANNEQUIN CAPRICIEUX
Créature de rêve. A très vite pris conscience que sa plastique faisait effet sur les hommes. Est devenue la star underground n°1 du milieu de la mode, et en profite largement. Totalement in-sup-por-ta-ble.
Force : baraka
Faiblesse : volonté ou habileté

MEDIUM ÉTHÉRÉ
A défaut de pouvoir donner son corps à la science, bien qu'il faille une acuité visuelle et olfactive élevée pour le différencier d'un cadavre en fraîche putréfaction, il a consacré tout son esprit aux sciences... occultes. Excessivement inquiétant et mystique.
Force : astuce ou volonté
Faiblesse : habileté

MERCENAIRE VÉNAL
L'Argent reste la seule notion abstraite qu'il manipule avec brio. A partir du moment où un quelconque employeur le paye, il ne pense plus qu'à la mission qu'on lui a assignée. Modèle d'interprétation : le regretté Lee Van Cleef, la Brute du non moins regretté Sergio Leone.
Force : habileté ou volonté
Faiblesse : baraka ou astuce

PILOTE ENFLAMMÉ
Sa drogue, c'est la vitesse. Adore semer ses poursuivants, surtout quand c'est risqué. Pied au plancher, il vous emmènera au septième ciel... avec un rire de dément !
Force : habileté ou baraka
Faiblesse : volonté

PUNK INSOLENT
L'inverse du Lord anglais. Né pauvre, sans aucune éducation, il a survécu tant bien que mal - plutôt mal -, boit de la Kro, sniffe de la colle à rustines, et rançonne les épiceries de quartier : "Kessta, tta ?"
Force : habileté
Faiblesse : volonté, astuce ou baraka

REPORTER INTRÉPIDE
Adore parcourir le monde, même aux confins des contrées les plus reculées. Donnerait sa vie pour la grande cause de l'Information. Boit beaucoup pour s'en convaincre.
Force : habileté ou volonté
Faiblesse : astuce ou baraka

SAVANT MOU
Écroulé par les années d'études - on pourrait même dire par les années tout court - il a perdu toute sa vivacité d'antan. Mais ses compétences scientifiques sont terribles, hors du commun... à condition de les sortir de la naphtaline !
Force : astuce ou volonté
Faiblesse : habileté

...et on détermine ses "facultés" !

Dans ce jeu, toutes les créatures (plus ou moins) vivantes sont dotées de quatre facultés : l'habileté, l'astuce, la volonté et la baraka. A chacune d'elles est attribué un chiffre (de 1 à 3) qui en détermine le niveau. Avec 1, la faculté en question sera peu développée, avec 2, assez bonne et avec 3, exceptionnelle. Mais lisez d'abord leur description...

Présentation des facultés

L'habileté résume les capacités physiques, qu'il s'agisse de la force, de la dextérité, de l'agilité ou de la rapidité de réaction. On s'en sert pour combattre quelqu'un à poings nus, pour défoncer une porte, tirer au pistolet, escalader d'abruptes et dangereuses parois, etc.

L'astuce représente la puissance de raisonnement, d'innovation : bref, l'intelligence active de l'individu. Elle peut également évoquer sa finesse d'esprit, sa capacité à distinguer un champagne de Californie d'un Dom Pérignon...

La volonté symbolise la ténacité, l'acharnement, aussi bien que le sang-froid, la capacité de contrôle que possède l'individu sur ses nerfs.

La baraka, enfin, représente non seulement la chance de l'individu, mais aussi son harmonie intérieure, son charme, sa classe et sa félinité. L'homme le plus "baraké" du monde n'est pas ce crétin de Stallone mais bien James Bond, dont les compétences en drague majeure nous plongent dans l'amertume. Pour les filles, on hésite entre Rita Hayworth et Denise Fabre.

Comment leur attribuer un nombre ?

A la fin de la description de votre profession, vous trouverez deux indications : force et faiblesse. Choisissez une seule faculté de la rubrique force et une seule de la rubrique faiblesse - notez que s'il n'y en a qu'une, votre choix est limité -. Attribuez automatiquement 3 à celle choisie dans la rubrique force et 1 à celle de la rubrique faiblesse (et notez-le sur votre feuille de personnage). Cela fait, il vous reste deux cases vides, dans lesquelles vous répartirez quatre points (soit 3 et 1, soit 2 et 2).

"Action Replay"

Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat du jet. Vous obtenez les points "Action Replay" de votre personnage (voir ce paragraphe dans les règles).

Traits de caractère

Après avoir trouvé un nom à votre nouveau personnage, vous pourrez vous aider de la liste des traits de caractère qui suit. Ils vous permettront de préciser son portrait psychologique et vous guideront dans votre interprétation. Choisissez-les dans l'esprit de la "profession" choisie et des valeurs de vos facultés, avec l'accord du MM. Ne prenez pas que des qualités : les défauts sont souvent bien plus amusants !

Couples de qualités/défauts possibles (par exemple) : téméraire-poltron, rêveur-réaliste, curieux-blasé, droit-machiavélique, chaleureux-glacé, volubile-laconique, compréhensif-buté, indulgent-colérique, honnête-tricheur, généreux-avare, altruiste-égoïste, modeste-mégalo, naïf-soupçonneux, cynique-conformiste, poli-grossier, observateur- distrait.

LES RÈGLES

Elles donnent au jeu sa cohérence. On s'y réfère chaque fois que le MM ne sait pas trop si une action tentée par les personnages va réussir ou non. Par exemple rejoindre La Garenne-Bezons depuis Bobigny-Pantin sans se tromper de correspondance. Les règles permettent de dénouer cette délicate situation, et bien d'autres...



Règles de base

— Action tentée par un seul personnage

Toute action de ce type fait intervenir trois paramètres : la difficulté propre à l'action, la faculté (habileté, astuce, volonté ou baraka) qu'utilise le personnage, et le hasard.

D'abord, le MM détermine la difficulté de l'action : facile, moyenne ou difficile, et mémorise le seuil correspondant sur la Table des difficultés.

Difficulté	Seuil
Facile	4
Moyenne	5
Difficile	6

Table des difficultés

Ensuite, le MM indique au joueur quelle faculté entre en compte pour cette action.

Enfin, le joueur lance autant de dés que le niveau de cette faculté, mais ne retient que la valeur du dé le plus élevé. Si le score de ce dé est supérieur ou égal au seuil de difficulté déterminé, l'action est réussie. Sinon c'est un échec - cuisant - si le MM en décide ainsi.

— Opposition entre deux personnages

Le MM détermine les facultés sollicitées chez les protagonistes (elles ne sont pas forcément les mêmes pour les deux), qui lancent les dés correspondants. Là encore, chacun d'eux ne considère que le dé le plus élevé de son tirage. C'est celui qui a la plus haute valeur qui remporte l'opposition. En cas d'égalité, l'opposition est nulle. Les protagonistes peuvent alors décider d'arrêter ou de continuer, auquel cas ils relancent les dés.

Exemple : Xauth et Biur ont remarqué une superbe fille sur la plage. "Le premier qui l'embrasse prend cent francs à l'autre", dit Xauth. Biur entérine du chef. C'est une opposition de baraka, où Xauth et Biur ont chacun 3. Xauth lance les dés, résultat : 3, 6 et 1. Seul le 6 compte. Biur fait 2,5 et 5. Le 5 compte, donc Xauth remporte le pari.

— Opposition entre plusieurs personnages

Le principe est presque le même. Une fois les dés lancés, le MM classe dans le sens décroissant les valeurs obtenues. Ceux qui ont obtenus les meilleurs scores "battent" leurs adversaires aux scores inférieurs et "font match nul" contre ceux qui ont obtenu la même valeur.

— "Action Replay"

Chaque fois qu'un personnage n'est pas satisfait de son tirage de dés, il peut dépenser un point "Action Replay" pour relancer les dés. Si le nouveau tirage ne le satisfait pas non plus, il peut dépenser un nouveau point et relancer les dés, etc.

Évidemment, il n'est plus possible de revenir aux tirages initiaux... On regagne les points "Action Replay" au début de chaque nouveau scénario, pas autrement.

La santé

Votre personnage peut se trouver dans différents états de santé : O.K., sonné, blessé ou K.O.. Un personnage d'Enfer & Damnation ne meurt jamais : il est déjà mort ! Mais le MM est seul juge de l'issue de sa carrière...

— Les états de santé

O.K. signifie que vous êtes en pleine forme, prêt à servir le Paradis avec toute la verve et l'allant qui vous caractérisent.

Si vous êtes **sonné,** retranchez 1 à la valeur de votre dé le plus fort, à chaque

test effectué dans cet état, qui est tout à fait provisoire : vous n'êtes sonné qu'un tour de combat en phase de combat, ou que quelques secondes en temps normal, après quoi vous êtes de nouveau O.K..

Blessé : l'état le plus noble du vaillant combattant. La localisation de la blessure est à déterminer par le MM, en fonction de la situation et de son sens dramatique (ou de son sens de l'humour...). Pour les règles, tous vos jets de dés subiront le même sort que lorsque vous êtes sonné : -1 au dé ayant la valeur maximale. En revanche, vous restez "blessé" tant qu'on ne vous soigne pas.

K.O. : tel le boxeur compté dix, vous voilà hors de combat : non seulement vous êtes dans les pommes, mais vous présentez sans le savoir un pitoyable spectacle pour les âmes sensibles.

Sans soins, un personnage K.O. revient à la conscience au bout d'un quart d'heure environ... ("Devinez qui détermine le temps exact - [choeur céleste] Le MM !!).

Cumul des blessures : si un personnage déjà sonné ou blessé est à nouveau sonné ou blessé (et ce, dans n'importe quel ordre), il tombe K.O.. La seule différence est qu'un personnage blessé sera toujours blessé, même après avoir été K.O..

— Dégâts et blessures

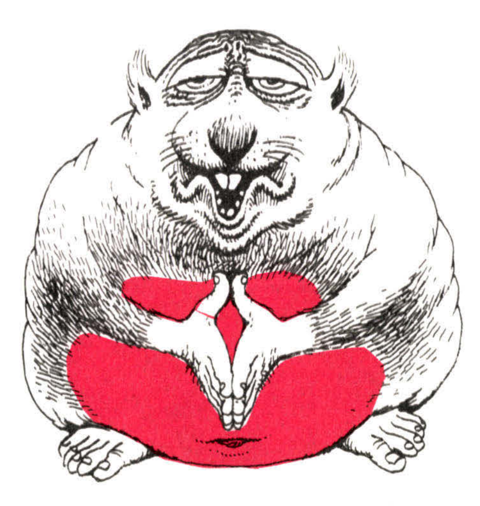
La principale cause de blessures est sans conteste le combat avec attirail contondant ou non (détaillé plus loin), mais il existe d'autres formes de dégâts corporels, n'est-ce pas Igor ? - Tout à fait, Grichka, il existe d'autres formes de dommages : noyade, chute, poison, hara-kiri, électrocution, désintégration, regardation des programmes régionaux de FR3, écoutation d'un disque de Plastic Bertrand en entier, manque de sommeil, choc, etc. C'est au MM à s'adapter à la situation en sachant qu'il n'existe que trois états de santé.

LE COMBAT

Que serait un jeu de rôle sans combat ? Un potage sans sel, un téléphone sans fil, David sans Jonathan ? E & D n'y échappe pas, aussi allons-nous étudier le combat "au contact" avant de passer au combat "à distance", dit "combat des pleutres".

Le combat "au contact"

Ainsi nommé lorsque les protagonistes se battent directement les uns contre les autres, soit aux poings, soit avec des armes de contact (couteau, bâton, faucille, marteau...). C'est l'Institut qui fournit les armes aux personnages, la distribution étant laissée aux bons soins du MM et selon les besoins du scénario.



— Marche à suivre

Le combat se déroule comme une succession d'oppositions normales, où chacune représente un tour de combat. Les combattants utilisent leur habileté. Le vainqueur (ou les vainqueurs, s'ils font partie du même camp) blessent le ou les vaincus en fonction de l'arme utilisée. Nota : le ou les vainqueurs ne peuvent chacun blesser qu'un seul ennemi par tour de combat.

— Dégâts

Lorsqu'un combattant touche son adversaire, il lance un dé et ajoute le bonus de l'arme utilisée. Il se reporte alors à la table des dégâts subis par le vaincu.

Dé + Bonus	Dégâts
1 ou 2	Rien du tout !
3 à 7	Sonné
8 à 10	Blessé
11 ou +	Blessé et K.O.

Table des dégâts

— Bonus des armes de contact

+ 0 (armes légères) : poings nus, petit bâton, petite pierre.

+ 4 (armes moyennes) : poing américain, gourdin, couteau, barre de métal, grosse pierre.

+ 6 (armes lourdes) : tronçonneuse, hache, épieu.

Le combat "à distance"

Ainsi nommé parce que les adversaires sont séparés par une certaine distance... (si !).

Il s'agit d'une "action tentée par un seul personnage", utilisant l'habileté, et dont la difficulté est déterminée par la distance de la cible : courte portée : facile (4) ; portée moyenne : moyenne (5) et longue portée : difficile (6). Notez que les distances varient en fonction de l'arme utilisée ; cette nuance est laissée à la discrétion du MM.

En cas d'échec, le projectile rate la cible (et peut, selon la situation, se fourrer dans un endroit propice au spectacle). En cas de réussite, la cible est touchée : on lance un dé et on ajoute le bonus de l'arme (résultat sur la table des dégâts).

— Bonus des armes à distance

+ 0 (armes légères) : couteau lancé à la main, lance-pierre.

+ 4 (armes moyennes) : arc, pistolet de petit calibre.

+ 6 (armes lourdes) : fusil de chasse, pistolet de gros calibre à balles explosives, Magnum 357 à double canon, bazooka, canon de 155.

LES CRÉATURES

Elles sont toutes issues de l'Enfer. Certaines combattent "mentalement" : au lieu d'utiliser l'habileté au combat, utilisez la volonté (pour la créature et son adversaire). Le type d'arme mentale, indiqué après "mental", fonctionne comme les armes à distance. Les effets sur la santé sont identiques. Dans un combat mental, les personnages font des dégâts de bonus +0. Exception : le Médium éthéré, lui, possède cette arme avec un bonus de +4. Les facultés et les bonus d'armes utilisées (avec "dist" pour les armes à distance) sont indiquées à la fin des descriptions des créatures.
Les points H, A, V et B renvoient à Habileté, Astuce, Volonté et Baraka.

— DIABLOTINS AFFAIRÉS

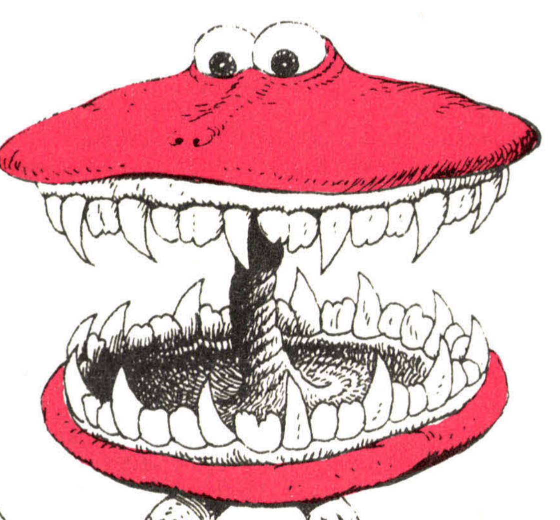
(Voir le paragraphe "L'Enfer", en page 44).
H:2 - A:1 - V:3 - B:1.
Arme : poings (bonus +0).

— YOTI DANSEUR

Le Yoti danseur possède une manière d'opérer unique : il assomme ses adversaires avec ses histoires. Son regard, vide de toute expression, en a fait basculer plus d'un dans les tréfonds du sommeil. Il faut dire que sa voix monocorde lui facilite la tâche. En termes de jeu, le yoti danseur doit gagner d'affilée deux oppositions de volonté. En cas de succès, la victime s'endort d'ennui. Il n'attaque jamais physiquement. Il se contentera de fuir pour revenir un peu

— YOTI DANSEUR (suite)

plus tard. Le Yoti danseur opère la plupart du temps en solo.
Cri : pas de cri
H:1 - A:3 - V:3 - B:2
Arme : pas d'arme.

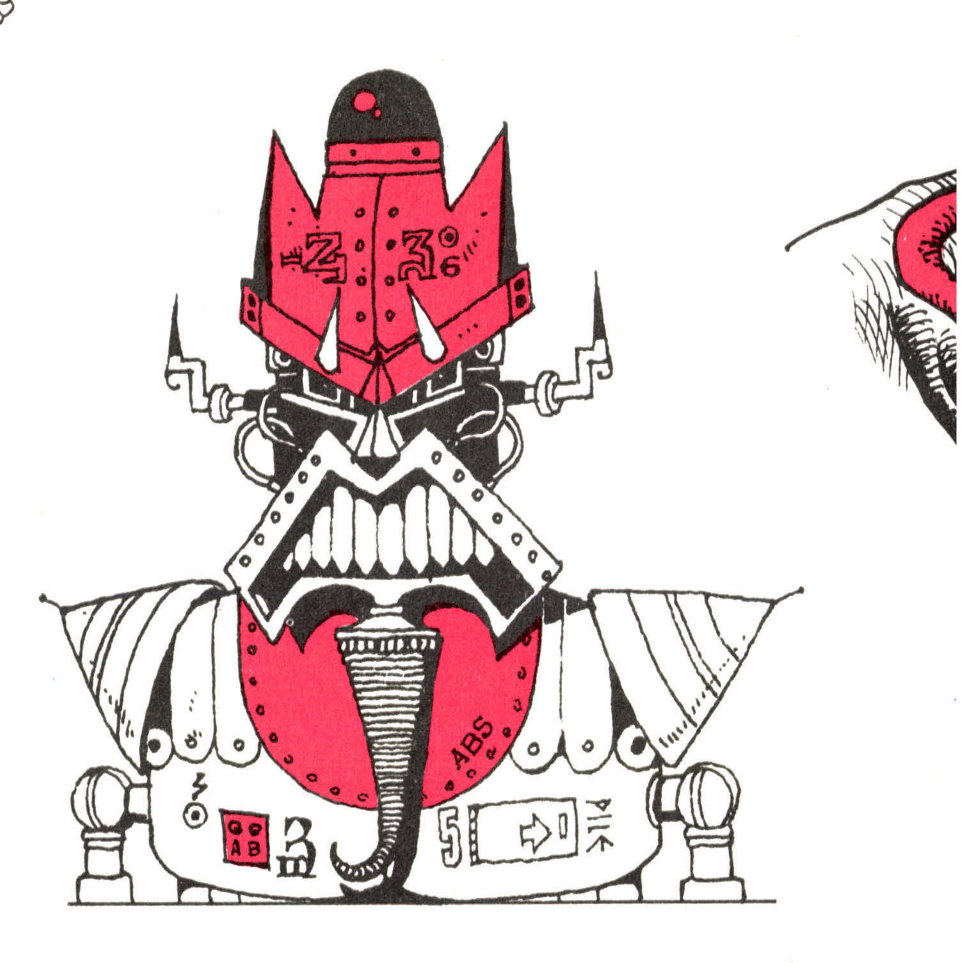






— BUZAR

Le Buzar est en fait une grande mâchoire circulaire. La partie haute, sur laquelle se situent deux yeux exorbités, est reliée à la partie basse par une sorte de tuyau élastique qui lui permet de s'ouvrir et de se fermer très rapidement. Le Buzar avance par bonds et opère seul ou en duo.
Cri : Grumblgrumble, humrmm, grumbl
H:2 - A:1 - V:2 - B:1
Crocs : +6



— GARDIEN

Terrifiant humanoïde que le Gardien. Doué d'une force colossale et d'une intelligence supérieure, ainsi que d'une fidélité sans faille à ses maîtres, il représente ce que l'Enfer a de plus précieux comme agent. On lui a appris à accomplir les missions les plus violentes et les plus dangereuses. Les Gardiens sont rares et n'apparaissent que dans des situations extrêmes. Le Gardien agit toujours seul.
Cri : bipbizzz, tioutiou, bip
H:3 - A:3 - V:3 - B:2
Poings : +6



— CHAUVE-SOURIS FLAPPANTE

Il s'agit d'une espèce de chauve-souris circulaire, ressemblant à un parapluie sans manche. Elle vole en battant de l'aile, et s'abat sur ses proies en les serrant très fort. A ce moment, les aiguilles situées aux extrémités de ses "baleines" injectent un poison paralysant. La salive sécrétée dans la paroi intérieure de l'aile s'occupe alors de décomposer la proie.

En termes de jeu, une opposition réussie permet d'injecter le poison, en plus des dégâts normaux. Si la victime n'est pas libérée dans les trois tours, elle est défigurée. Au bout de six tours, c'est la "mort", soit un aller simple chez Lucifer. La paralysie n'est que temporaire et dure environ dix minutes. Les Chauves-Souris flappantes opèrent en bandes de cinq ou six.

Cri strident : Yiiiiihiiiiiiiiihiiiiii
H:2 - A:1 - V:1 - B:1
Aiguilles : +4

— UON

L'Uon est au Médium éthéré ce que James Bond est à l'agent secret débutant. Ses grands yeux lui servent pour pénétrer dans le subconscient de l'individu et en prendre le contrôle. Terrifiant. En combat, l'Uon bouge peu, et se tourne simplement vers sa victime, pour la regarder, droit dans les yeux, froidement. Tant que l'Uon gagne l'opposition de volonté, sa victime est sous son contrôle. Cela peut donner un spectacle assez intéressant. L'Uon opère seul.



Cri : pas de cri.
H:1 - A:2 - V:3 - B:1
Crocs : +0
Mental (dist) : voir texte.

QUELQUES CONSEILS

Comment devenir un Maître du Monde accompli... Une tâche, somme toute, pas aussi difficile/facile qu'elle en a l'air (rayer la mention inutile). Goûtez aux joies ineffables d'Enfer & Damnation...

Vous l'avez peut-être constaté en lisant jusqu'ici, Enfer & Damnation est un jeu qui ne se prend pas au sérieux. Essayez de trouver des répliques drôles ou des situations cocasses. Vous évoluez dans un monde délirant où tout est possible. La seule véritable limite est celle de votre imagination. Laissez-vous aller à l'improvisation !

Mettez en scène

Quelques trucs de MM : pour surprendre vos joueurs, frappez violemment sur la table en poussant un hurlement démoniaque ; lancez-leur un objet inoffensif (balle en mousse) à la figure ; attachez un fil en nylon à un objet posé à côté de la table de jeu. Tirez dessus pour le faire tomber... S'il pleut dans le jeu, arrosez vos joueurs avec un vaporisateur : ça fait toujours de l'effet...

Pour incarner les rencontres "humaines", changez de voix, d'attitude et de comportement : parlez en souriant, essayez de ne pas bouger la langue, ou de ne pas desserrer les dents ; faites de grands gestes avec les bras, tournez autour de la table, ou au contraire, bougez le plus lentement possible ; froncez les sourcils, criez, bougez, soyez dynamique !

Les créatures sont un peu plus difficiles à incarner. Essayez d'adopter vaguement leurs silhouettes ou faites des gestes expressifs avec les mains. Mais surtout, entraînez-vous à reproduire leurs "cris", qui doivent être les plus irrationnels possible : tordez-vous la mâchoire, bougez votre langue, gargarisez... Si, si, c'est très amusant... pour les joueurs !

Un bon truc qui captive toujours leur attention : les fac-similés. Ah, les fac-similés... Donnez un petit indice matériel aux joueurs : une lettre brûlée, une photo déchirée, une bague, un dentier, un crâne, un cadavre, une pierre tombale, une petite culotte, etc. Enfin, vous avez compris le but de la manoeuvre...

Si vous disposez d'un magnétophone portatif, vous pouvez utiliser ce petit truc : laissez un blanc de vingt secondes au début d'une cassette vierge, et enregistrez n'importe quel événement sonore susceptible d'intervenir dans la partie : appel de secrétaire, explosion, craquement, etc.

Vous pourrez alors discrètement appuyer sur le bouton de lecture pendant la partie, vingt secondes avant le moment voulu. Faites alors le tour de la table, et, ô miracle ! le bruit se déclenchera tout seul pendant que vous parlez ! (effet garanti).

Vous pourrez aussi entretenir l'ambiance avec une musique de fond, comme par exemple la bande originale de la Panthère Rose, d'Henry Mancini, ou celle de Batman, par Prince, ou encore les production d'Art of Noise (leur dernier disque : Below the Waste).

Il ne vous reste plus qu'à adapter au gré de votre fantaisie les deux succinctes idées de scénario que voici !!!

SCÉNARIOS
(for MM eyes only)

CHANTAGE PUANT

Le Paradis vient de remporter une grande victoire sur l'Enfer : un Buzar a été capturé vivant ! Mais l'Enfer, toujours tenace, a lancé un ultimatum au Paradis et à l'Institut : si le Buzar n'est pas libéré dans les 48 heures, des villes seront bombardées de... boules puantes géantes, toutes les heures !

Et pour montrer qu'ils ne plaisantent pas, les Infernaux ont déjà empuanti un village avoisinant. Les personnages peuvent se rappeler qu'un savant de renommée mondiale, spécialisé dans le

nauséabond, a disparu une semaine plus tôt...

Il était atteint d'une maladie étrange : la Fièvre Friso- Normande, qui l'obligeait à boire du lait de vache tous les matins. Cet indice peut mener les personnages à une ferme assez proche du village empuanti : c'est de là que les Infernaux lancent leurs boules puantes...

Il s'agit de neutraliser les canons de tir, de libérer le savant, d'éliminer les infernaux sur place, et le tout, sans déclencher l'"explosion" des boules puantes...

Pierre-Nicolas LAPOINTE



LA CLÉ DU PARADIS

Sacrilège et embouteillage

Par tous les diablotins ! Comment les anges gardiens ont-ils pu être aussi distraits ? Un espion de l'Enfer a réussi à pénétrer dans l'Antichambre du Paradis et à dérober les Saintes Clés pendant que Saint Pierre goûtait le Beaujolais ("mmmh, le petit Jésus en culotte de velours !").

Du coup, l'accès au Ciel est devenu impossible et les Bienheureux doivent patienter dans l'Antichambre. Comme il en arrive à chaque instant, celle-ci ne tarde pas à être encombrée. Les nouveaux arrivants manifestent si bruyamment leur mécontentement que même le Patron s'en inquiète. Si la Clé n'est pas retrouvée rapidement, le Paradis risque fort de devenir... un Enfer (tatsoin) !

Localisation et armement

A l'Institut, grâce à un habile procédé de Phototempohólographie, mis au point par le génial secteur Zeugma, les aventuriers localisent la clef et le voleur.

Celui-ci s'appelle Jean Balzac (l'ancêtre d'un certain Honoré) et il a réintégré le Monde Réel. Il tient une boutique de serrurerie au 12 de la rue Saint-Séverin, dans le Paris de 1788.

Les personnages sont donc expédiés dare-dare au XVIIIe siècle, équipés d'"épouvanteurs de Royalistes", armes redoutables mettant en fuite tout sujet fidèle au Roi de France vers laquelle elle est braquée, en produisant, au choix, un portrait de Ravaillac ou de Thibaud d'Orléans. Attention : les aventuriers doivent ignorer que ces armes ne fonctionnent pas sur les individus gagnés aux idées républicaines...

Intervention musclée

Une fois à Paris, les aventuriers doivent s'introduire chez Balzac, estourbir ses deux commis et mettre la main sur la clé. Hélas, elle a disparu... Balzac ne parlera que sous la torture : aspersion d'eau bénite (les joueurs en ont-ils ? Sinon, il y a une église au coin de la rue...), production d'images saintes ou crucifix.

Il révélera qu'il a vendu la clé à un banquier célèbre, Camille Lefort, pour payer ses notes d'épicerie. Il avouera encore, si les aventuriers insistent, qu'il a volé pour son compte et que son patron, Lucifer, n'était pas au courant. Hélas ! un des commis a trahi le secret et les hordes démoniaques sont déjà en route...

Une petite enquête sur Camille Lefort révélera qu'il est fournisseur royal d'objets d'art. Connaissant sa passion pour la serrurerie, les aventuriers doivent déduire que le roi de France est à présent en possession de la clé ! Ce que confirme une nouvelle enquête.

Sacrée tuile et Tuileries

A présent, il reste aux aventuriers à pénétrer aux Tuileries (bagatelle...), à localiser l'atelier du Roi (broutille...) et à mettre la main sur la clé (enfantillage...). Attention : Louis travaille 24 heures sur 24 ! Cette intrusion aux Tuileries peut être fertile en rencontres périlleuses (gardes suisses, belles marquises, comploteur républicain...) et finir en apothéose : une fuite par les toits et un beau plongeon dans la Seine, par exemple !

Conseils et documents

Vous n'aurez pas à vous tracasser beaucoup pour trouver de la doc sur 1788, le Bicentenaire se termine à peine. Au besoin, un plan de Paris 1989 fera l'affaire...

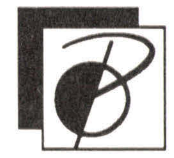
Balzac sera traité comme "diablotin affairé". Les autres Personnages Non Joueurs feront l'objet d'un tirage préalable. Le MM établira leur feuille en choisissant au besoin les caractéristiques dans les classes de Personnages Joueurs (le garde suisse en mercenaire vénal, une marquise ou Marie-Antoinette en mannequin capricieux, Louis en savant mou, spécialiste de la serrurerie, Robespierre en ecclésiastoque fanatique, le marquis de Sade en évadé de l'asile...).

Les gardes suisses sont équipés de fusils (type armes moyennes), les autres persos peuvent être équipés de couteaux ou de cannes (armes de contact moyennes) ou d'épées (armes de contact lourdes).

Denis BECK (scénario)
et Pierre GRUMBERG (adaptation)

Le mois prochain, nous vous proposerons plusieurs scénarios complets, ainsi que d'autres créatures, toujours aussi infernales !

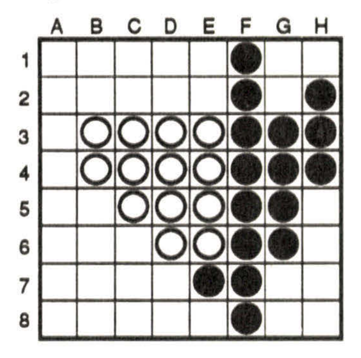




Le Piège de Stoner diagonal

Le piège de Stoner a déjà été étudié ici (cf. J & S N°39). En voici une variante intéressante.

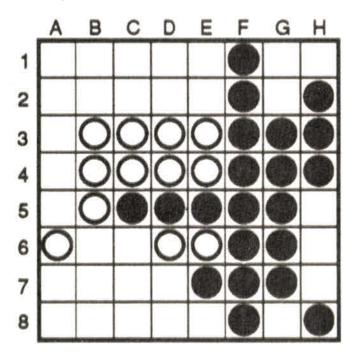
Rappelons qu'on nomme cases C les cases de bord adjacentes à un coin (B1, G1, A2, H2, A7, H7, B8, G8) et cases A les cases C1, F1, A3, H3, A6, H6, C8, F8. Le principe du piège de Stoner consiste à attaquer une position de bord comprenant une case C sans que le joueur puisse se défendre car, ce faisant, il retournerait une case X, soit par un coup droit en jouant une case C (Stoner classique) soit en diagonale en jouant une case A (Stoner diagonal).



1. Blanc doit jouer

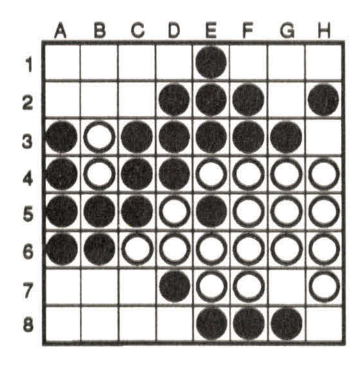
Voyons un exemple de piège de Stoner diagonal tiré d'une partie jouée en tournoi (diagramme 1). Noir vient de jouer 25:H2 pour gagner un temps et essayer de bloquer Blanc qui a une très grande frontière. En fait, c'est un mauvais coup car la structure noire sur le bord Est permet à Blanc de faire un piège de Stoner diagonal.

Pour cela, il commence par jouer la case X 26:G7 avec l'idée de jouer ensuite 28:H5 menaçant de prendre le coin H1. A ce moment-là, Noir ne pourra l'en empêcher en répondant 29:H6 car il retournerait G7 (à cause du pion noir F8) et offrirait H8 à Blanc (c'est l'idée même du piège).
Mais ici, après 26:G7, Noir peut répondre 27:B5, ce qui simultanément recoupe la diagonale A1-H8 et prive Blanc d'accès à H5. Un tel coup serait catastrophique pour Blanc dans un piège de Stoner classique, mais ici, ce n'est pas grave : Blanc joue 28:A6, Noir prend le coin H8 et on arrive à la position du diagramme 2.



2. Blanc doit jouer

Blanc est assuré de pouvoir prendre le coin H1 au moment où il le désirera : si Blanc joue H5, Noir ne peut éviter la perte du coin H1 qu'en répondant H6. Mais c'est tomber de Charybde en Scylla car Blanc pourra alors s'insérer en H7 gagnant ensuite le coin H1 et le bord Est. Cela permettra également à Blanc de gagner des temps.



3. Blanc doit jouer

L'exemple du diagramme 3 est également extrait d'une partie jouée en tournoi. Noir vient de jouer A6. C'est une erreur car Blanc peut faire un piège de Stoner diagonal en jouant B7! Noir peut prendre directement le coin A8 mais Blanc n'en a cure car il jouera D8 et gagnera le coin H8 soit tout de suite, soit après C8,B8.

On voit ici une différence essentielle avec le piège de Stoner classique : il n'est pas nécessaire, pour celui qui tend le piège, de contrôler la diagonale au moment où il joue la case X, puisque si l'adversaire prend le coin, il restera sur le bord un espace de trois cases qui permettra l'insertion et le gain du coin.

En résumé, pour que Blanc puisse faire un piège de Stoner diagonal, les conditions suivantes doivent être remplies (les cases correspondant à l'exemple du diagramme 3 sont indiquées entre parenthèses) :

- il doit y avoir 3 pions sur le bord (ici E8, F8, G8) ;

- les pions noirs sur le bord sont contigus et l'un d'eux est sur une case C (G8) ;

- Noir doit occuper la case A adéquate sur le bord voisin (A6) ;

- Blanc doit pouvoir jouer la case X (B7) en gardant une possibilité d'accéder à la case d'appel sur le bord (D8).

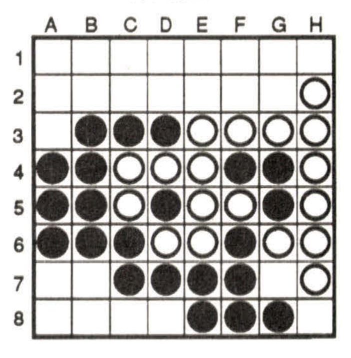
Enfin, remarquons bien qu'un piège de Stoner (diagonal ou pas) est un échange de coins et qu'il faut donc s'assurer que le coin que l'on gagne est plus intéressant que celui que l'on offre, ce qui est la cas sur le diagramme 3, où la prise du coin H8 par Blanc assure aussi le bord Est puis le coin H1 à Blanc.

Les exercices suivants vont vous permettre de vous familiariser avec le piège de Stoner diagonal..

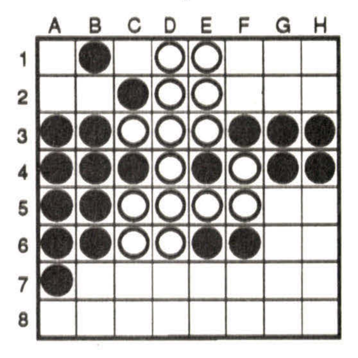
EXERCICES

Dans les trois positions suivantes, Blanc joue et gagne un coin en 3 coups.

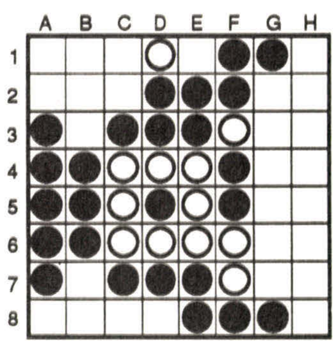
1. Facile



2. Moyen

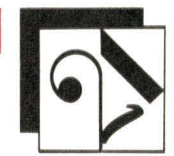


3. Difficile



Solutions page 86

Marc TASTET

Le grand écart

Moduler les facéties du destin en composant un écart personnel reste l'apanage du joueur de Tarot. Préparant un contexte logique ou subjectif selon la tactique qu'il compte employer, il est conscient de contribuer à son propre succès en imaginant d'emblée l'historique de la donne. La force de la main, la distribution et l'entame vont influencer son jugement pour constituer la main idéale et conférer à la donne tout son cachet.

En règle générale, la couleur la plus longue est, avec le potentiel d'atouts, l'axe principal du jeu. Elle permet de ménager des coupes, de déborder l'adversaire en le contraignant à s'affaiblir et de réaliser des levées affranchies. Une longue, une semi-longue et deux coupes demeurent le schéma classique d'une main sans problème, mais le nombre de Bouts, ainsi que leur nature, déterminent également la décision : un écart audacieux augmente les chances d'un jeu relativement faible, tandis qu'une main solide conduit à opter pour un prudent écart de "père de famille".

Lorsque le Chien s'intègre mal à la configuration de la main, il devient nécessaire d'établir un phénomène compensatoire. Une longue inerte représente une réelle faiblesse, car elle laisse présager une défense Atout. A égalité de longueur, la couleur la mieux séquencée assure un gain de temps et pare à toute éventualité. Par contre, sans contrôle annexe, il est préférable d'écarter les honneurs improductifs d'une longue pour conserver des honneurs courts en guise de reprises de main. Mais le grand écart, c'est avant tout oser. Oser tout ce qui est en mesure de semer la pertubation chez les défenseurs en faussant leur interprétation des événements.

L'écart est un artifice. Dans ce domaine, il n'est pas d'omniscience, mais une recherche de domination des éléments pouvant procurer les meilleurs résultats. Très souvent, le déclarant est amené à raisonner par l'absurde en éliminant un par un les risques les plus flagrants. Il incarne l'apprenti sorcier, formant un écart naturel quand la situation est évidente, mais créant un écart spécifique lorsque les circonstances l'imposent.

• *Le Règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande - accompagnée d'une enveloppe timbrée - à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 LYON.*

J&S a traité de l'initiation au tarot dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 80.

PROBLÈMES

Vous êtes attaquant en Sud. Quel est votre écart ?

Problème n° 1	Entame en Ouest
	Chien
A : 20.18.16.10.9.Ex	A : 3
♠ : R.9	♠ : 10.8.7
♥ : C.7.4.2	♥ : V
♦ : R.8	♦ : —
♣ : R.10.6.5	♣ : 8

Problème n° 2	Entame en Est
	Chien
A : 21.18.17.11.3.Ex	A : 7
♠ : D.8.3	♠ : 9
♥ : D.10	♥ : 8.6
♦ : C.8.7.2	♦ : 10.3
♣ : R.D.7	♣ : —

Problème n° 3	Entame en Nord
	Chien
A : 19.18.17.10.1.Ex	A : 9.5.4
♠ : R.D	♠ : 10.6.2
♥ : 9	♥ : —
♦ : D.C.10.9	♦ : —
♣ : 10.8.7.6.2	♣ : —

Problème n° 4	Entame en Sud
	Chien
A : 21.17.16.14.13.7.1	A : 12.8
♠ : 10.6.3.2	♠ : V.4
♥ : D.V.10	♥ : 9
♦ : D.C	♦ : V
♣ : R.2	♣ : —

Problème n° 5	Entame en Ouest
	Chien
A : 21.20.15.12.11.Ex	A : 7.6
♠ : V	♠ : D
♥ : D.C.5	♥ : 9.3.2
♦ : R	♦ : —
♣ : D.C.9.7.6.4.2	♣ : —

Problème n° 6	Entame en Nord
	Chien
A : 19.17.15.14 13.12.8.5.1	A : 9
♠ : D.9	♠ : C
♥ : 9.4	♥ : 6
♦ : V.9.8	♦ : R.3
♣ : R.8	♣ : 6

Problème n° 7	Entame en Est
	Chien
A : 21.16.14.11.10.1	A : 20
♠ : R.C	♠ : V.10.8.4
♥ : D.4	♥ : —
♦ : C.9.7	♦ : V
♣ : R.C.V.9.3	♣ : —

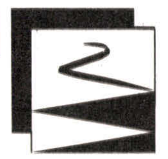
Problème n° 8	Entame en Nord
	Chien
A : 21.20.18.12.6.5.3	A : 19.17
♠ : D.10.9	♠ : V
♥ : D.V.	♥ : C
♦ : R.8	♦ : —
♣ : C.V.8.7	♣ : 5.3

Problème n° 9	Entame en Est
	Chien
A : 19.17.16.13 10.7.5.Ex	A : —
♠ : D	♠ : V.7.3.2
♥ : D.10.9.7.2	♥ : —
♦ : R	♦ : V
♣ : R.D.5	♣ : V

Problème n° 10	Entame en Est
	Chien
A : 19.18.16.12 9.8.4.3.1	A : 7.5
♠ : 3	♠ : —
♥ : V.9.6	♥ : D.7
♦ : R.V.8.7	♦ : 6
♣ : 2	♣ : 3

Solutions pages 86-88

Emmanuel JEANNIN-NALTET
et Patrick LANCMAN



BACKGAMMON

Quitte ou double (suite)

Comment gagner une partie double ? Dans J & S n° 3, nous avons étudié la manière dont il fallait opérer quand votre jan intérieur était fermé, avec des pions ennemis à la barre ; voyons maintenant ce qui se passe quand l'adversaire tient une case dans votre jan...

Une première constatation s'impose : dès que l'adversaire tient une case (c'est souvent le point 1), il est beaucoup plus difficile de gagner un Gammon. Considérant que tous ses autres pions sont rentrés dans son jan, vos chances de gagner une partie double sont (approximativement) :

— nulles s'il n'a que deux pions au point 1,
— de 30 % s'il a trois pions au point 1,
— de 60 % s'il a quatre pions au point 1.

A titre de comparaison, vous vous souvenez (cf. J & S n° 3) qu'avec deux pions à la barre, vous aviez 40 % de chances, et environ 80 % de chances avec trois pions à la barre.

De plus, si l'adversaire tient le point 1 jusqu'au bout, vous êtes pratiquement sûr de laisser au moins un shot, même si votre répartition sur les différentes cases est idéale.

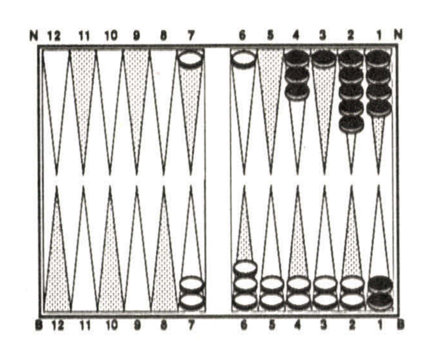
C'est ce qui fait qu'il est souvent conseillé de prendre de gros risques en milieu de partie pour essayer de fermer complètement le board : quand l'adversaire arrive à faire son point chez vous, il peut vous menacer jusqu'à votre dernier coup. A la lumière de tous ces risques, comment faire tout de même de son mieux pour gagner un Gammon ? Selon les cas, deux types de stratégie sont envisageables.

A - Si l'adversaire doit encore s'exposer pour ramener des pions dans son jan intérieur, vous pouvez essayer la frappe à outrance : dès qu'il laisse un blot, frappez-le. En effet, contrairement à ce qui se passe quand votre jan est fermé ou quand l'adversaire a un Back Game de deux cases, vous ne courez pas ici beaucoup plus de risques en lui frappant des pions supplémentaires.

Rappelez-vous qu'il faut qu'il lui reste au moins quatre pions au point 1 pour que vous ayez de bonnes chances de gagner un Gammon. Vous devez seulement éviter de lui frapper un pion en plus si le fait de le laisser jouer l'oblige à casser son jan.

B - Si l'adversaire n'a plus que deux pions chez vous, et tous les autres dans son jan intérieur, vous pouvez tenter le jeu dit de la "chausse-trape" : cette stratégie consiste à casser volontairement une prime de six cases pour obliger l'adversaire à jouer en sortant un de ses deux pions arrières, de manière à pouvoir ainsi frapper les deux pions, et fermer le jan.

La "chausse-trape" :



Blanc joue 5-2

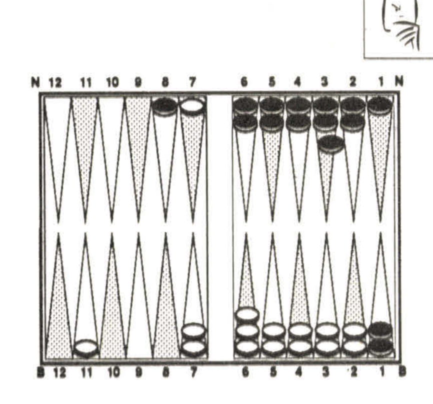
Par exemple, dans le diagramme ci-dessus, Blanc doit jouer B7B2-B7B5 pour avoir une chance de gagner un Gammon.

Ce jeu nécessite trois conditions :

— l'adversaire doit avoir cassé son jan intérieur, et ne pas y détenir plus de 4 cases ;
— vous devez avoir assez de constructeurs pour pouvoir attaquer immédiatement le pion restant dans votre jan ;
— vous devez avoir des pions assez attardés pour vous permettre de frapper le pion fugitif, même s'il ne s'échappe que dans un ou deux coups : il faut donc du timing.

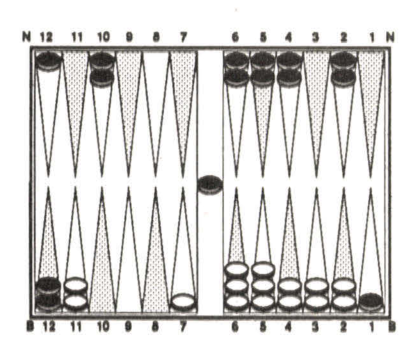
Faites bien attention à ce que toutes ces conditions soient réunies, sinon le jeu n'en vaut pas la chandelle : en effet, le fait de casser la prime donne à l'adversaire une chance supplémentaire de gagner la partie à la course s'il sort avec un double.

EXERCICES



Blanc joue 6-1





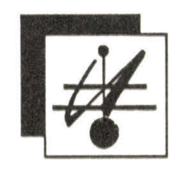
Blanc joue 4-2

Réponses page 88

Benjamin HANNUNA

J&S a traité de l'initiation au backgammon dans le numéro 46. Pour vous le procurer, voir en page 80.





Le Go cosmique de Takemiya

Masaki Takemiya fait partie du groupe issu du Kitani Dojo et ayant eu pour professeur Kajiwara, qui a raflé à peu près tous les titres depuis le début des années 70.

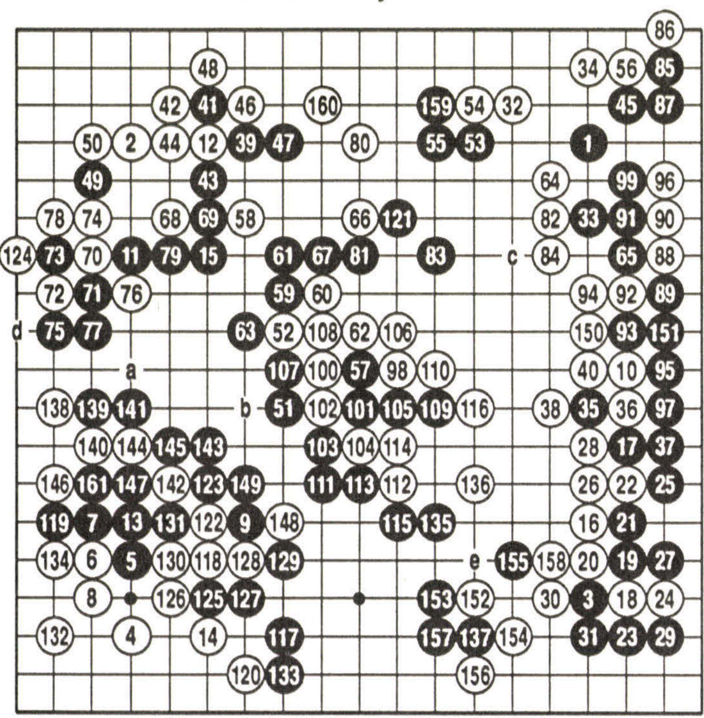
Ses principaux acolytes sont : Otake, Ishida, Kato, Chochikun et Kobayashi. Les seuls joueurs ayant réussi à leur tenir tête sont Fujisawa Shuko et Rin, qui n'en ont que plus de mérite. Si on ajoute à cette courte liste le Chinois Nieh et le Coréen Cho Hun Yun, on a la dizaine de joueurs qui occupent le devant de la scène des vingt dernières années.

Le style de Takemiya est unique ; il construit systématiquement des monuments au centre, qu'il valorise ensuite grâce à sa connaissance sans égale de ce type de formations.

Né en 1951, il a gagné 5 fois le titre de Honinbo et remporté les 2 premières éditions de la Fujitsu Cup, décernant le titre de champion du Monde.

Le monument (1-15)

Avec les noirs, il joue presque toujours les deux *hoshi* en 1 et 3. Mais la particularité de cette partie est l'influence qu'il construit sur le bord Ouest de 5 à 15, le coup le plus important étant 9 ; normalement on joue en 13, suivi de l'extension en a. Avec 15, Takemiya obtient une formation complètement inédite que n'importe quel joueur ne connaissant pas la partie lui attribuerait immédiatement, et qu'il a de plus imaginée en la jouant.



1ère partie du 40e Honinbo (15-16 mai 1985)
Noir : Takemiya - Blanc : Rin
(Coups 1-161 - Blanc abandonne après 209 coups)

Rin manque une occasion (16-45)

16 est joué pour éroder cette puissance et Takemiya n'est pas sûr de sa réponse en 17. La séquence jusqu'en 31 lui donne des points et de l'avis général sa position est bonne, mais il juge lui-même que si le blanc joue 32 en 37, blanc est encore mieux ! 32-34 est trop gourmand, le blanc est obligé de capturer la pierre 35 et 39 est un briseur de *shicho* idéal, suivi de 41 et 43. Après cette alerte, Takemiya se sent bien de nouveau.

L'influence tourne en territoire (46-63)

Une fois n'est pas coutume, c'est là où il construit que le noir fait des points. En réponse à 49 beaucoup de joueurs paniqueraient, envahissant tout de suite en b, mais Rin est tenace, patient et confiant et il répond en 50. 58 prépare la récupération sur le bord, mais l'échange 60-61 est nuisible pour le blanc. Avec 63 le noir a fait, pour l'instant, un gros terrain.

Deuxième alerte et deuxième occasion manquée (64-99)

Le blanc doit attaquer, ce qu'il fait avec 64 et 66 ; ensuite il récupère pas mal de terrain sur le bord (68-79), avant de repartir à l'abordage ; 84 a surpris Takemiya qui craignait c, mais il va presque aussitôt ruiner sa position en jouant 89 ; 90 lui assurait la vie, mais après 97, il ne vit que par *ko*. Apparemment Rin a mal lu et laisse un temps de répit au noir qui peut jouer en 99 avec un grand OUF !

Un territoire à partir de rien (100-137)

Takemiya assure la victoire grâce à un sacrifice dont il n'est pas peu fier (100-115). Le *Yose* commence avec 124 qui vaut 15 points environ, ce qui n'est pas peu. Avec 135 et 137, le noir fait apparaître par miracle un nouveau territoire là où, au coup 100, il n'y avait rien.

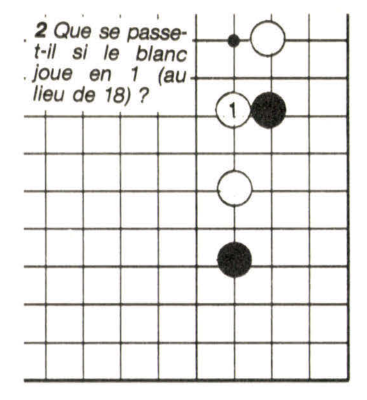
Fluctuations (138-161)

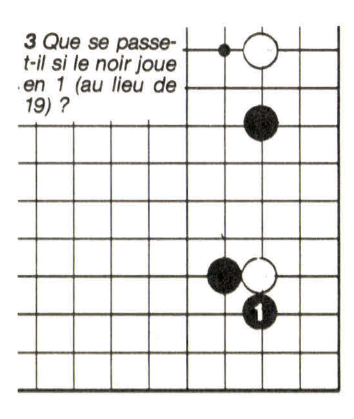
Encore quelques coups notables : 138 est dangereux et si le noir résiste en d, il court à la catastrophe. Du coup, on a l'impression qu'une grosse partie du bord noir a disparu, mais le blanc a d'autres chats à fouetter.

155 est un bon coup de forme, meilleur que e, et parce que le blanc ne peut pas couper en e il doit connecter en 158, ce qui laisse le temps de jouer 159 et de récupérer son territoire avec 161. Noir a plus de 10 points d'avance sur le terrain et Rin abandonnera quelques coups plus tard...

PROBLÈMES

1 Que se passe-t-il si le noir répond en 1 (au lieu de jouer 17 dans la partie) ?





Solutions page 88

Pierre AROUTCHEFF

Jeux de lettres

L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres MER, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

M	E	R								
				GRAND ARBRE A FEUILLES DENTELÉES						
					TERNE, FADE, DÉNUÉ D'INTÉRET					
						DIMINUE, RÉDUIT LA PORTÉE				
							BALANCE OU VARIÉTÉ DE LAITUE			
								ACCORD, ENTENTE, UNION		
									RÉGIME POLITIQUE	
										TZIGANE (PÉJOR.)

MINI-TIRAGES



Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. Voici 10 tirages de 6 lettres, avec lesquels vous devez trouver des mots présents dans le Petit Larousse Illustré (on ne conjugue pas). Les mots peu courants sont marqués d'un *.

C O T I R + O = ______
I O D E E + P = ______
O N G L E + D = ______
S U I D E + M = ______
L E G U E + F = ______ *
P I E Z E + Z = ______ *
R O N D E + U = ______
M I N E E + E = ______
G E N I E + O = ______
M E L O N + D = ______

Jarnac!

LA FILIÈRE



A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille, "REA", essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord R, puis N, etc.) chacune des 6 lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	R	E	A						
R									
N									
G									
A									
C									
F									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.
L'astérisque indique un mot peu courant.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
P *	P	O	T	A	C	H	E	S	
S	R	E	L	E	V	A	G	E	
M	S	A	G	A	C	I	T	E	
H	U	S	U	R	I	E	R	E	
S	D	E	T	O	N	N	E	R	
M	E	M	B	A	C	L	E	S	
*	C	H	E	N	E	A	U	X	
C									

LE COUP DE JARNAC!



Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 14 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou les deux lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	I	N	Q	U	I	E	T	S	
I	E	C	O	R	N	E	R		
	R	O	U	C	H	I	S		
	T	U	Y	E	R	E			
	E	T	O	L	E				
Z	C	O	D	A					
	O	U	E	D					

Solutions page 88

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO



La Scopa

Ce jeu national italien utilise des cartes aux dessins particuliers qu'on retrouve sur tout le pourtour de la Méditerranée occidentale.

Les couleurs traditionnelles sont les Deniers, Coupes, Bâtons et Épées. Des Cavaliers remplacent les Dames, et les cartes non figuratives vont de l'As au 7. Il est évidemment plus amusant d'y jouer avec les cartes italiennes, mais la Scopa peut également se pratiquer avec une partie d'un jeu de 52 cartes.

La variante la plus intéressante, appelée aussi *Scopone*, se joue à 4, en deux équipes.

Règle

Matériel

Un jeu de 52 cartes dont on retire les 8, les 9 et les 10.

Principe

Les deux équipes disputent des manches successives correspondant chacune à une distribution et au jeu des cartes. Les scores attribués à la fin de chaque manche sont cumulés pour le gain de la partie.

Distribution

Le donneur distribue 9 cartes à chacun, une par une. Il pose également de temps en temps une carte sur la table, face visible, de façon à ce qu'il y en ait 4 à la fin de la donne.

Marche du jeu

Chaque joueur à son tour, en commençant par le voisin de gauche du donneur, pose une carte face visible sur la table.

Cette carte peut "prendre" ou ne pas prendre. Pour évaluer les prises, on donne aux cartes les valeurs suivantes : celles de l'As au 7 ont leur valeur nominale (de 1 à 7), le Valet 8, la Dame 9, le Roi 10.

— La prise

Si la carte posée a la même valeur qu'une carte se trouvant sur la table, ou une valeur égale à la somme des valeurs de plusieurs cartes se trouvant sur la table, le joueur ramasse ces cartes avec la sienne et les garde à côté de lui comme un pli.

Si la carte posée peut prendre plusieurs cartes de même valeur, le joueur choisit celle qu'il prend ; si elle peut prendre plusieurs combinaisons de cartes, le joueur choisit celle qu'il veut. Mais si elle peut prendre une carte de même valeur ou une combinaison de cartes, le joueur doit prendre la carte de même valeur.

Si la carte posée ne peut pas prendre de carte, elle reste simplement sur la table et la main passe. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte qui peut prendre, même s'il en a une en main. Mais s'il joue une telle carte, il est obligé de prendre.

— La "scopa"

Si lors d'une prise un joueur rafle toutes les cartes encore exposées, il fait "scopa", ce qui lui rapportera un point en fin de partie. Le joueur suivant, ne pouvant rien prendre, devra se contenter de poser une carte sur la table.

Cependant, si la carte jouée est la dernière de la manche, une telle prise ne compte pas comme *scopa*.

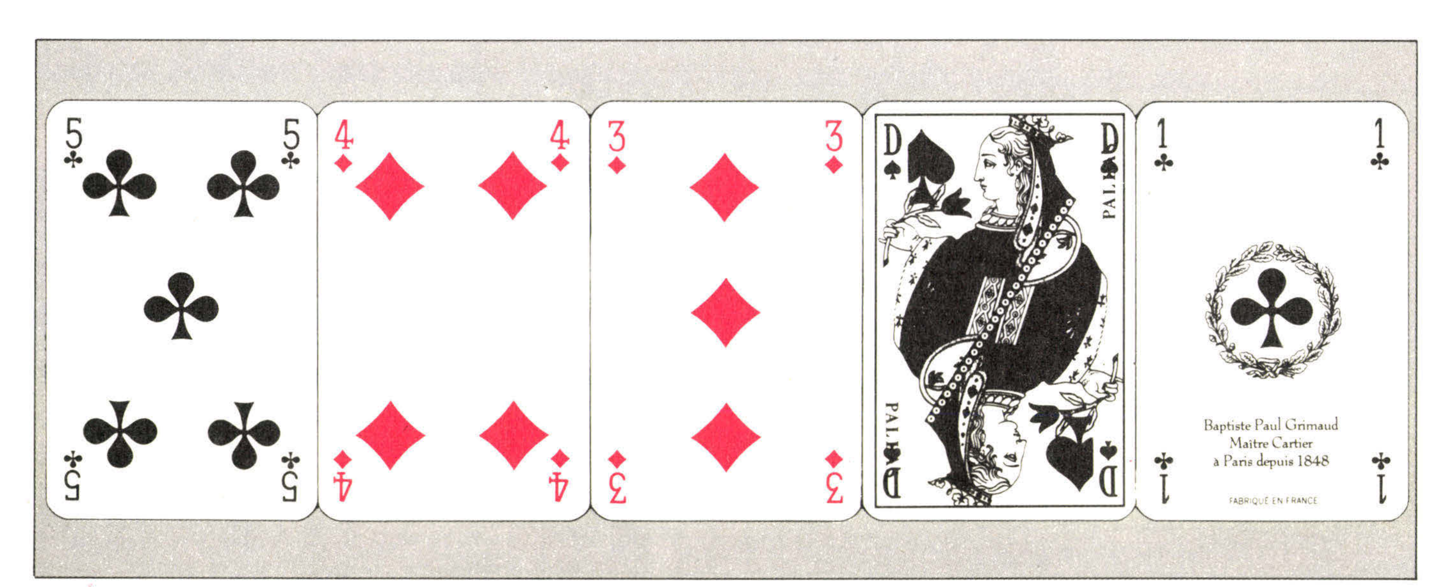
Fin de partie

La manche s'arrête lorsque toutes les cartes ont été jouées. Les cartes restant éventuellement sur la table reviennent au joueur qui a réalisé la dernière prise.

La marque

Les deux joueurs de chaque équipe mettent leurs prises en commun. 4 points sont alors répartis entre les deux équipes, selon le barème suivant :

— 1 point pour celle qui a le plus grand nombre de cartes ;



Avec un Valet (de valeur 8) on peut prendre le 5 et le 3, ou bien le 4, le 3 et l'As. Mais avec une Dame (de valeur 9) on doit prendre la Dame, et on ne peut en décomposer la valeur entre de petites cartes.

— 1 point pour celle qui a le plus grand nombre de Carreaux ;
— 1 point pour celle qui a le 7 de Carreau (équivalent du 7 de Deniers, le *sette bello* italien) ;
— 1 point pour celle qui a la plus forte "prime" : chaque équipe prend sa plus forte carte dans chaque couleur selon l'ordre particulier 7, 6, As, 5, 4, 3, 2, figure ; puis on attribue à ces deux combinaisons de 4 cartes une valeur en fonction du barème suivant :

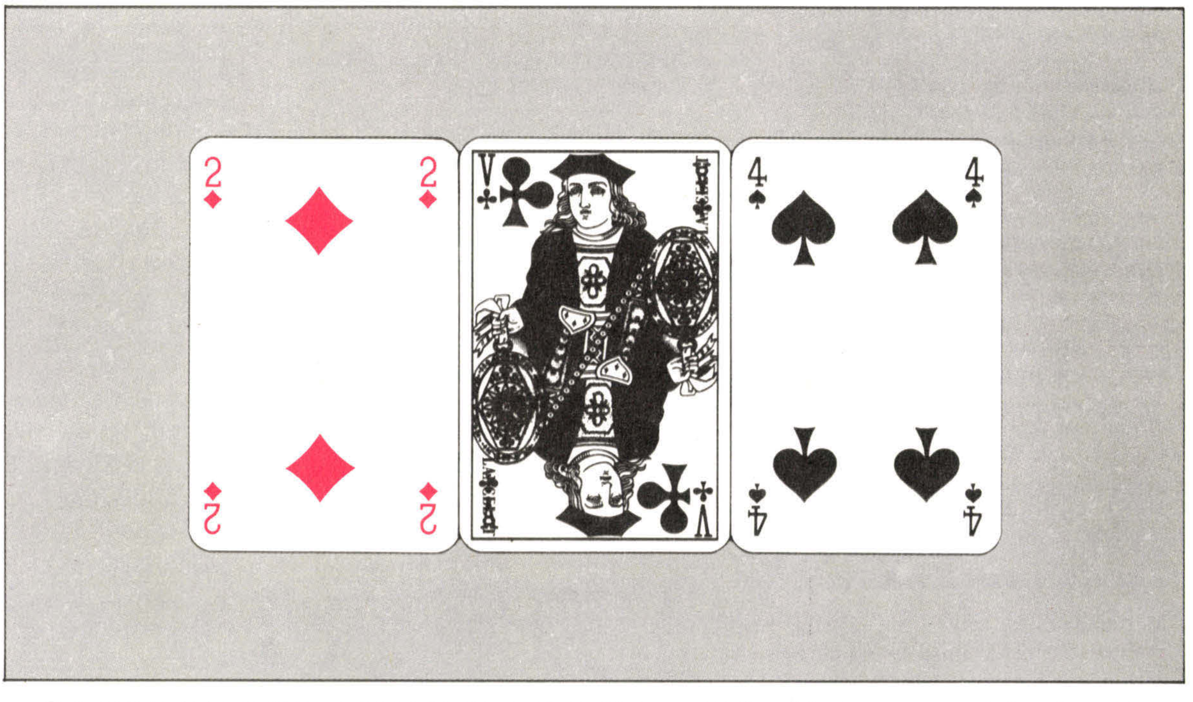
Sept = 21,
Six = 18,
As = 16,
Cinq = 15,
Quatre = 14,
Trois = 13,
Deux = 12,
Figure = 10 ;

l'équipe ayant la plus forte combinaison gagne le point ; si une équipe n'a pas de carte dans la couleur, elle perd le point.

Dans chaque cas d'égalité entre les deux équipes, le point correspondant n'est pas attribué.

Il est ensuite ajouté à ces points les points éventuels des scopas réalisées en cours de jeu, ce qui donne le score de chaque équipe pour la manche.

Une partie se joue généralement en 11 points. Si les deux équipes atteignent ou dépassent 11 pts à la fin d'une manche, le plus fort score gagne. En cas d'égalité, on rejoue une manche pour se départager.



Si on prend le Valet, on laisse au joueur suivant, un adversaire, la possibilité de faire scopa avec un 6. De même si on prend le 4, une scopa est possible avec le Roi (de valeur 10 = Valet + 2).
On doit donc prendre le 2 si on le peut, ou jouer une carte qui ne prend pas et se rajoute à la table.

Stratégie

Avec la simplicité de son mécanisme, la Scopa présente l'avantage de pouvoir être jouée à des niveaux tactiques et stratégiques variés. Les débutants se familiariseront d'abord avec le mode de prise, la nécessité de mémoriser au mieux les cartes déjà jouées, les dangers de la *scopa* et les subtilités du jeu du *sette bello*. Les amateurs découvriront ensuite la stratégie du "moulin", ou l'importance de la parité des cartes de même hauteur.

La première des choses à considérer est le danger que représente une *scopa*. Elle apporte tout d'abord un point aux adversaires, ce qui représente beaucoup, relativement aux points distribués en fin de manche (4). Mais surtout une *scopa* peut en cacher une autre...

En effet, lorsqu'un joueur a fait scopa, il laisse la table vide et son adversaire devra poser une carte solitaire sur la table. Le joueur suivant, qui est son partenaire, pourra alors faire scopa à son tour s'il possède une carte de même hauteur. Et ainsi de suite. Il n'est pas rare de voir plusieurs scopas de suite, tout au moins en début ou milieu de partie.

Devant ce danger il est le plus souvent préférable de ne pas prendre de risque, et d'ajouter une carte à la table plutôt que de prendre en laissant une possibilité de *scopa*. Pour éviter à coup sûr la *scopa*, il faut laisser sur la table plusieurs cartes d'une valeur totale au moins égale à 11. Naturellement cette règle générale de prudence peut être modulée par la connaissance des cartes déjà jouées et de celles qu'on a en main.

Il arrive souvent qu'une équipe se trouve dans une situation défavorable du fait de la menace de *scopa*. S'il ne reste que deux cartes sur la table, d'un total supérieur à 10, le joueur préférera poser une carte supplémentaire plutôt que prendre une carte et risquer la *scopa*.

Mais si son adversaire peut prendre la carte qui vient d'être jouée, le joueur suivant se retrouvera devant la même situation et posera une nouvelle carte, etc... Les joueurs d'une même équipe se trouveront donc chacun à son tour en situation de devoir poser une nouvelle carte tandis que leurs adversaires pourront prendre. Cette situation générale est appelée "moulin" et peut durer plusieurs tours de table avant de pouvoir être brisée par l'équipe défavorisée.

Un autre point important du jeu tactique est l'utilisation du *sette bello*. Carte la plus importante du jeu puisqu'elle vaut un point à elle seule et qu'elle participe au point de "prime", elle doit être jouée à bon escient. Son possesseur doit avant tout chercher à l'utiliser pour prendre, afin de la mettre définitivement l'abri.

Mais si l'équipe adverse joue bien, l'occasion de prendre peut ne pas se présenter. Il faudra alors, dans les tout derniers tours, la poser sur la table en recherchant une situation où il existe une probabilité suffisante de la reprendre au tour suivant ou que le partenaire puisse la prendre, sans qu'un adversaire la prenne. On conçoit que le joueur qui possède le *sette bello* doive donc surveiller de très près les fortes cartes, du 7 au Roi.

François PINGAUD

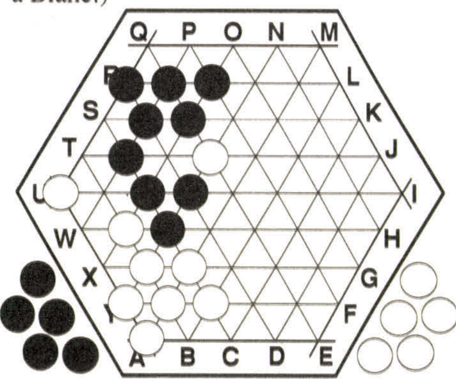
Abalone®

La fin de l'année est une période où l'on doit faire assaut de finesse stratégique voire de rudesse tactique, tant pour refuser aimablement les horreurs que chacun tente de vous offrir, que pour accepter de tomber soi-même dans le piège identique tendu par tous ceux qui attendent votre - tellement - original - cadeau !
Pensant ne pas être le seul dans ce cas, j'ai choisi de rompre avec cette fatalité et de nous offrir enfin un peu de détente avec ces quelques petits problèmes !

PROBLEME N° 1 : Noir Joue

Même dans un final simple, un joueur cherche parfois à conserver la cohérence dans son placement.

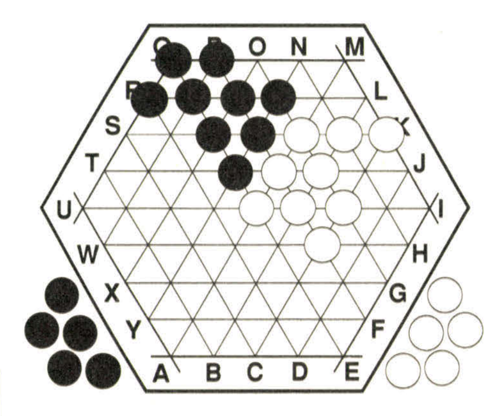
Noir pouvait gagner en trois coups, mais analysez ce qu'il a choisi :
1) PQ-E, Y-F ! (Bien joué, car sur tout autre coup, Blanc perd le contrôle de la case T-U et perd en 2); 2) NQ-Y,Y-X (coup forcé); 3) OP-X, X-UT ! (Là encore, c'est bien joué, car tout autre coup est immédiatement perdant. Mais Noir termine joliment avec une position très regroupée.); 4) R-L, (et interdit toute fuite à Blanc.)



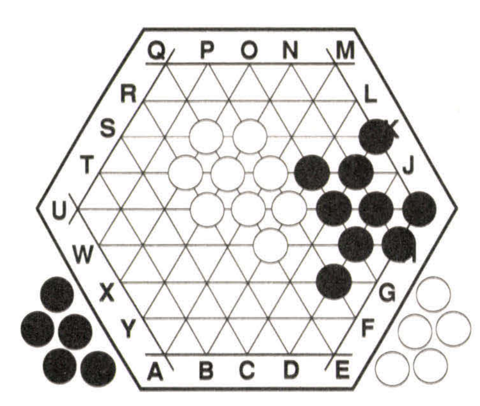
Maintenant, cherchez la solution par laquelle Noir pouvait gagner sur son troisième coup.

PROBLEME N° 2 : Blanc Joue

Blanc joue et éjecte la sixième boule sur son troisième coup.



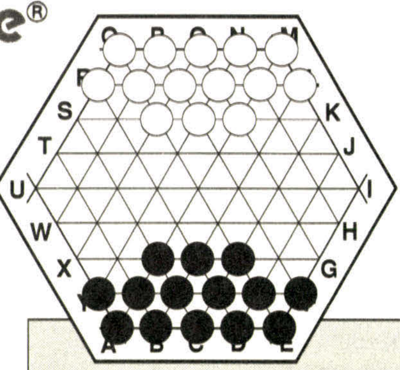
PROBLEME N° 3 : Blanc Joue



Blanc joue et gagne, mettant consécutivement Noir en menace, en cinq coups maximum.
Il y a 2 solutions possibles.

Solutions dans le prochain numéro.

BARLERIN,
assisté de Franck MONNOURY



DÉFI AUX STRATÈGES

Votre partenaire préféré vous a abandonné pour aller voir le dernier film dont on parle ! Qu'à cela ne tienne, voici une possibilité de travailler Abalone.
Blanc reste immobile. En manœuvrant seulement les billes noires, et bien sûr, en respectant toutes les règles de mouvement et de poussée, vous cherchez à éjecter toutes les billes blanches avec un minimum de coups.
L'actuel record (détenu par Claudine JAMONNEAU de Poitiers) est de 30 coups, en utilisant 9 billes !
Adressez vos solutions, au journal. Les meilleures solutions seront éditées et récompensées.

Rappelons que le système de notation a été présenté dans J&S n°1 d'Octobre 1989.
Pour tous les nouveaux lecteurs qui désireraient se procurer le système complet de notation, écrire à :
Fédération Française de Jeu d'Abalone
Parc d'activité la Roseraie
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.



CANNES : 5ème FESTIVAL DES JEUX

Le rendez-vous des passionnés

Déjà capitale du cinéma, Cannes est aussi celle des jeux de l'esprit, avec le grand rassemblement qui se tiendra du 17 au 25 février au Palais des Festivals.

Cette année, le Championnat d'Europe de skat et le Swift/GMA, tournoi d'Échecs des champions entre la France et les Pays-Bas, se disputeront les faveurs du public.

- Aux échecs, l'Équipe de France réunit cette année Spassky, Kouatly, Renet, Lautier et Mirallès. Ils affronteront Jan Timman, Genna Sosonko, John Van Der Wiel, Hans Ree, Jarven Piket et Gert Ligterink.



Boris Spassky

Par ailleurs, toujours aux Échecs, les amateurs pourront participer au Grand Prix de Cannes (2100 Elo et plus) et à l'Open international de Cannes, dotés de 150 000 F de prix.

- Pour les bridgeurs, quatre tournois sont prévus (pour une dotation de plus de 200 000 F), ainsi qu'un stage de cinq jours animé par Philippe Cronier.

- Les amateurs de Scrabble, quant à eux, pourront participer à la 5ème Coupe de France de partie libre, ainsi qu'à trois autres tournois, et à une initiation quotidienne.

- Au Go, tournoi international en cinq rondes, et stage animé par notre collaborateur Pierre Aroutcheff.

- La Fédération Française du Jeu de Dames organise un Open international et un Open national, ainsi qu'un match France-URSS.

- Les taroteurs pourront prendre part à la première simultanée nationale par minitel, à un tournoi en donnes libres et à un tournoi duplicaté.

- Les joueurs de backgammon pourront choisir entre le tournoi des champions et le tournoi intermédiaire.

Et aussi...

- le premier tournoi qualificatif pour le Championnat de France d'Abalone ;
- deux tournois de wargame ;
- deux tournois des "Chiffres et des Lettres".

Le Festival propose, en parallèle de ces tournois et défis spectaculaires, une initiation gratuite à tous les jeux, des stands de présentation, des démonstrations par des champions.

En outre, les concepteurs de jeux pourront concourir pour les "As d'Or", qui récompensent les meilleurs éditeurs ou inventeurs.

Jeux & Stratégie, évidemment, sera présent, et organisera sur son stand un concours et un débat avec les lecteurs, qui leur permettra de mieux nous connaître.

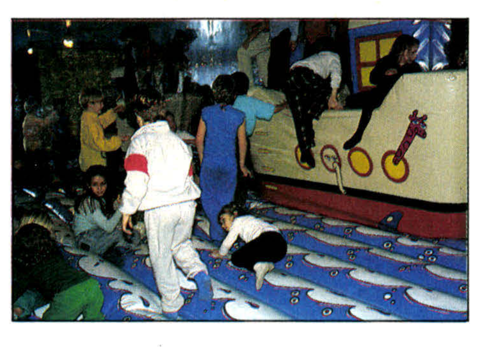
Annette LACOUR

EN BREF

Ouvert au public de 14 h à 18 h 30 (horaires particuliers pour les compétitions : se renseigner auprès des organisateurs respectifs).
Entrée libre et gratuite.
Les organisateurs proposent aux festivaliers des tarifs hôteliers et des conditions de transport exceptionnels.
Le Festival est organisé par la Direction Générale du Tourisme de la Ville de Cannes, B.P. 262, La Croisette, 06400 Cannes.
Téléphone : 93 39 01 01.

PLANETE MAGIQUE

Un Donjon à Réaumur ?



Un immense terrain de jeu, bourré d'électronique et de gadgets, des décors magnifiques, à deux minutes à pied du métro Réaumur-Sébastopol, en plein coeur de Paris. L'immeuble, un ancien théâtre du second Empire, est plein comme un oeuf !

Planète Magique n'est pas destiné aux adultes (encore que...) mais peut accueillir 2500 enfants de 6 à 14 ans. Le principe est simple : chaque visiteur achète le nombre voulu de "gadgets", l'unité monétaire locale (environ 7 F), contenus sur une carte magnétique rechargeable. Chaque attraction "coûte" son pesant de gadgets, débités illico sur la carte au moyen d'un automate.

Deux avantages : le client perd la notion de dépense et (donc ?) la Planète est mieux gérée. Chaque automate est, en effet, relié à un ordinateur central (paranoïa, nous voilà !), qui analyse les flux de public, le taux d'encombrement des attractions, et permet (en théorie) d'éviter la saturation.

Le côté "magique" revendiqué par la Planète est très convaincant. Nous vous conseillons en particulier d'aller saluer les Chevaliers de Lumière, issus tout droit d'un scénario de Donjons & Dragons version juniors. Les décors, entre gothique gargouilleux et baroque héroïque, valent leur poids en fausse pierre de taille moussue.

Si l'on ajoute un jeu d'arcade Grandeur Nature, avec force arbalètes laser et démons à zigouiller, on imagine facilement la joie des p'tits enfants et le désespoir financier des parents. TOUT est attraction, depuis le village inca jusqu'à un gigantesque simulateur d'aventure spatiale en apesanteur, en passant par le cinéma, les boutiques et... les toilettes !

Toutes ces merveilles résisteront-elles aux milliers d'Attila miniatures qui vont déferler en vagues hurlantes et dévastatrices ? "Oui", disent les concepteurs. Il ne vous reste donc plus qu'à vous armer de patience et de votre portefeuille.

Pierre GRUMBERG



CHAMPIONNAT D'EUROPE PAR ÉQUIPES

Les Soviétiques quand même !

Du 25 novembre au 3 décembre, vingt-huit pays se sont disputé à Haïfa (Israël) le titre de champion d'Europe 1989.

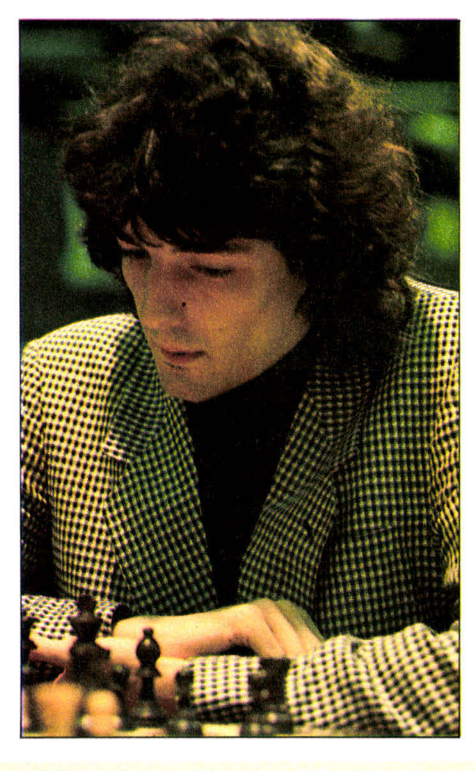
Si l'Union soviétique remporte une fois de plus et fort logiquement la compétition, sa victoire ne fut pas aussi aisée qu'on aurait pu le croire. L'armada de GMI dépêchés en Israël n'exerça par sa suprématie habituelle.

Les Salov, Gourevitch, Beliavsky, Vaganian, Guelfand, Tukmakov, Polugaïevsky et autres Eingorn furent en effet contestés jusqu'au bout par les Yougoslaves, brillants dauphins pourtant privés de leurs vedettes Ljubojevic et Nikolic, et par les Allemands de l'Ouest presque au grand complet emmenés par Hübner, Lobron et Wahls (mais sans Hort).

Mystère et injustice du système suisse adopté dans ce genre de compétition, la Finlande (!) prend la 4ème place et la Roumanie la 6ème : ces deux équipes eurent la chance de ne pas rencontrer de grosses écuries dans le sprint final et d'éviter ainsi tous les postulants au podium.

La France n'obtient en conséquence qu'une 8ème place un peu sévère au regard de sa bonne tenue tout au long de ces 9 rondes. Nos "petits" Bleus, privés de Boris Spassky et de Bachar Kouatly, réalisèrent un parcours satisfaisant, ponctué de véritables "perfs" face à des équipes réputées largement supérieures.

Voyons, au jour le jour, la prestation de l'Équipe de France (galvanisée par son capitaine Jean-Claude Moingt), au sein de laquelle Olivier Renet devait réaliser une formidable performance (voir encadré ci-contre).



Olivier Renet GMI

Haïfa - Championnat d'Europe. 9ème ronde. Olivier Renet devient GMI et remporte la médaille d'or au premier échiquier ! Après Lyon en 88 et Clermont-Ferrand en 89 (qu'il remporta en compagnie de Sax, Dolmatov, Ehlvest et Kortchnoï, excusez du peu !) Olivier était à la poursuite de sa 3ème norme...

On savait notre n° 1 (premier Français à avoir atteint les 2500 ELO) dans l'antichambre de la "Cour des Grands". En Israël, Renet assuma avec brio son rôle de patron de l'équipe de France. Son parcours fut quasi parfait : 6 points sur 9 possibles, en 4 gains, 4 nulles (dont une concédée par Valeri Salov, 6ème joueur du monde) et une seule défaite. A la clé, une performance ELO de 2635 !

A 25 ans, le talentueux Clichois obtient une consécration méritée. Le club, pourtant très fermé, des Super-GMI à plus de 2600 ELO ne semble pas maintenant si éloigné que cela. Avec Olivier Renet et Joël Lautier, les Échecs français tiennent bien là deux joueurs de la race des champions.

Ronde 1

FRANCE 4 ½
LUXEMBOURG 1 ½

Ronde 2

ANGLETERRE 4
FRANCE 2

Nunn (2575 ELO) b. Renet ; Adams (2505) = Lautier ; Hodgson (2535) = Mirallès ; Suba (2500) b. Haïk ; Kosten (2500) b. Apicella ; Prié b. Hebden (2520).

Ronde 3

SUEDE 3½ - FRANCE 2½

Hellers (2560) = Renet ; Schüssler (2540) b. Lautier ; Wedberg (2515) = Mirallès ; Pia Cramling (2480) b. Koch ; Prié b. Brynell (2485) ; Wessman (2350) = Andruet.

Ronde 4

FRANCE 3½ - ITALIE 2½

Renet b. D'Amore (2410) ; Lautier = Arlandi (2395) ; Mirallès = Tataï(2385) ; Sanna (2370) b. Koch ; Prié b. Vallifuoco (2370) ; Haïk = Lanzani (2310).

Ronde 5

FRANCE 5½ - GALLES ½

Renet = Davies (2465) ; Lautier b. Jones (2245) ; Mirallès b. O'Neill (2200) ; Koch b. Morris (2205) ; Prié b. Trevelyan (2200) ; Apicella b. Rayner (2200).

Ronde 6

FRANCE 4 - HONGRIE 2 !

Renet b. Pinter (2560) ; Mirallès = Zsuzsa Polgar (2520) ; Koch = Groszpeter (2515) ; Horvath (2505) b. Prié ; Apicella b. Tolnaï (2470).

Au 2ème échiquier eut lieu le choc des prodiges entre notre champion du Monde Junior Joël Lautier et Judit Polgar (13 ans), n° 1 mondial féminin et 2555 ELO : 1-0 pour Joël !

Ronde 7

YOUGOSLAVIE 3½
FRANCE 2½

Renet b. Sokolov (2525) ; Hulak (2550) b. Mirallès ; Lalic (2500) = Koch ; Kovacevic (2510) = Prié ; Barlov (2520) = Andruet ; Djuric (2470) b. Apicella.

Plus qu'honorable...

Ronde 8

URSS 4 - FRANCE 2 !

Salov (2645) = Renet ; Vaganian (2585) b. Mirallès ; Gourevitch (2640) = Koch ; Gelfand (2590) = Prié ; Eingorn (2560) = Andruet ; Polugaïevsky (2585) b. Haïk.

Bien que défaits, les Français réalisent un exploit. Et dire que Koch et Prié avaient des parties gagnantes !

Ronde 9

FRANCE 3
TCHÉCOSLOVAQUIE 3

Renet = Ftacnik (2555) ; Mokry (2500) b. Mirallès ; Koch b. Blatny (2470) ; Stohl (2500) b. Prié ; Andruet = Meduna (2470) ; Apicella b. Plachetka (2430).

Derrière Olivier Renet et sa très grande performance, les autres Français ne déméritèrent pas : Joël Lautier (2465 ELO) 4/6 ; Éric Prié (2405) 5+/9 ; Gilles Andruet (2360) 3/5 ; Jean-René Koch (2420) 3+/7 ; Manuel Apicella (2395) 3/5.

Seuls Gilles Mirallès (2445) 3/9 et Aldo Haïk (2360) 0,5/4 jouèrent un bon ton en-dessous.

Classement (extrait)

1	URSS	36
2	Yougoslavie	33
3	RFA	31½
4	Finlande	31
5	Bulgarie	30½
6	Roumanie	30½
7	Tchécoslovaquie	30
8	France	29½
9	Israël	29½
10	Angleterre	29½

K 2000... + 805 !

Comme nous vous l'avons annoncé le mois dernier, Garry Kasparov, le 27 novembre à Belgrade, a franchi le mur mythique des 2800 points ELO. Après l'Interpolis de Tilburg (v. J&S n° 1 NF), on se doutait que "l'Ogre de Bakou" ne s'en tiendrait pas là.

Chaque champion a ses petites manies. Kasparov, lui, aime les chiffres ronds : son total de 2795, après Tilburg, devait lui laisser un sentiment d'inachevé. Donc, cap sur Belgrade pour passer à la "moulinette azerbatrdjanaise" MM. Popovic, Damljanovic, Ljubojevic, Ehlvest, Kozul, Short, Agdestein et Nikolic !

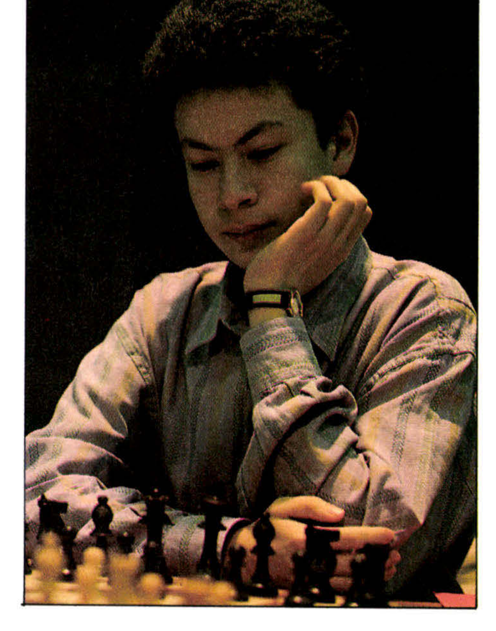
Seuls Youssoupov, Timman et Hjartarson réussirent à sauver le demi-point de la nulle. Dans le style "Reprenez-en sinon ça va se jeter !", le champion du Monde, emporté par son élan, a dépassé le compte rond, reléguant l'Américain Bobby Fischer au musée des Échecs, pour émarger à 2805.

Enfin,2805...d'après les soviétiques !

Karpov à Paris

Anatoli Karpov, ex-champion du Monde d'Échecs et... député du Soviet Suprême, affronte ses "collègues" députés et sénateurs français. Et le tout à l'Assemblée Nationale ! Une exhibition dont nous reparlerons dans notre prochain numéro...

Joël Lautier : 2ème norme de GMI



C'est à l'occasion du 3ème et dernier Open de qualification (177 GMI et 16 MI !) pour la Coupe du Monde GMA 91/92 que Joël Lautier (2465 ELO) a obtenu sa 2ème norme de Grand Maître International. L'air des Baléares aura donc été bénéfique à notre champion du Monde Junior puisqu'il atteint à Palma, avec 6 points sur 9, un ELO de 2647 !

Voici son parcours : Lpoutian (URSS-2540) = ; Smagine (URSS-2535) = ; Goldin (URSS-2525) + ; Milos (Bre-2510) = ; Kinderman (RFA-2510) = ; Koupreïtchik (URSS-2520) + ; Todorcevic (Y-2530) - ; Grüenfeld (ISR-2530) + ; Dlugy (USA-2530) +.

Les Mercenaires

A l'image du football, les Échecs sont entrés dans une nouvelle phase : l'ère des transferts et des recrutements à sensation. L'Inter-Cercles 90 verra des pointures mondiales en découdre sur les 64 cases hexagonales. Voici une rapide revue d'effectifs qui dégagera d'elle-même les favoris de la compétition. La course au titre ne devrait vraisemblablement, sur 12 équipes engagées, n'en concerner que 3.

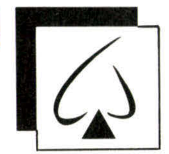
Lyon-Oyonnax (feu Dortan) : une véritable bombe dans le Landerneau échiquéen. Pour un budget d'1,2 million de francs (!), Michel Noir, le député-maire de Lyon, s'est "offert" les Soviétiques Salov, Ehlvest et Beliavsky, et le Suédois Andersson ! On croît rêver... Ajoutez à cela Joël Lautier et Bachar Kouatly, et on voit mal (malgré le règlement qui n'autorise que 2 étrangers par rencontre) qui pourrait venir à bout de cet ogre...

Clichy, tenant du titre, alignera les anglais Adams et Conquest et comptera sur son GMI Olivier Renet et sur le MI Éric Prié pour faire front. Auxerre accueille le GMI hongrois Sax et le MI anglais Hebden pour prêter main forte au GMI franco-israélien Murey.

Un cran en-dessous, Montpellier et Cannes. Les premiers avec le Hongrois Pinter et les Espagnols Illescas et Magem, épaulés par Andruet et Sellos ; les seconds avec le Soviétique Dorfman et le Yougoslave Ivkov, le champion de France Mirallès et les deux jeunes espoirs Chabanon et Hauchard.

Quant aux 7 équipes restantes (Strasbourg, Meudon, Metz, Toulouse, Caïssa, Chess XV et Rennes), elles risquent d'assister, impuissantes, aux numéros des grosses écuries et de n'avoir pour unique objectif que d'éviter la descente en Nationale II.

Thierry PAUNIN



CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les nerfs craquent, Lebel passe...

Le Championnat de France de Division Nationale revêtait cette année une importance particulière, car il servait de base à la sélection pour les Championnats du Monde, organisés à Genève en septembre prochain.

En effet, seules les quatre premières équipes (sur seize) obtiendraient leur billet pour la Suisse. Aux deux tiers du parcours, l'équipe favorite, emmenée par Robert Reiplinger (Chemla, Mari, Perron, Quantin, Vinciguerra), semblait ne plus devoir être rejointe, avec 12 points de victoire (PV) d'avance sur la 2ème, et 24 (soit un match plein) sur la 3ème.

La deuxième était alors l'équipe de Michel Bessis (Adad, Aujaleu, Duchon, Leenhardt, Poizat), une équipe solide, elle aussi, dont on n'imaginait pas qu'elle puisse finir en dehors des quatre élues : 29 PV d'avance sur les cinquièmes, ce qui est considérable, lorsqu'il reste seulement cinq matches à jouer.

Troisième à ce moment-là, l'autre équipe favorite, deuxième à l'indice de valeur, celle de Michel Lebel (Corn, De Leseleuc, Lévy, Mouïel, Sussel), qui, après un mauvais départ, avait trouvé son rythme de croisière et dont on pensait qu'elle pourrait, tout au mieux, menacer l'équipe Bessis, sur la fin.

Sus aux Bordelais !

On voyait donc déjà un pied en Suisse pour ces trois-là, tandis que la quatrième place était occupée par l'équipe bordelaise de Serge Rouquillaud (Bolognini, Lamongie, Lasserre, Pham N'Goc, Veschambre), alors qu'elle n'était qu'onzième à l'indice de valeur. Derrière, la chasse était lancée...

Mais le bridge a ses caprices et il fit un joli pied de nez aux experts, dont il déjoua tous les pronostics dans le dernier tiers du parcours. Ce furent alors cinq matches fous, fous, fous pour les deux équipes de tête.

Celle des trois champions du Monde (Chemla, Mari, Perron), resta soudain engluée : 12 points de victoire de moyenne (sur 30) par match - alors qu'elle avait réussi 19,5 après 10 matches - et une 14ème place sur 16, dans cette fin de parcours.

Pire encore pour l'équipe Bessis : 10 points de moyenne, et 16ème et dernière place dans le dernier tiers de l'épreuve. Deuxième effondrement collectif : on avait rarement vu cela au sommet du bridge français.

Du diable Vauvert...

Dans le même temps, les nerfs ne lâchaient pas, au sein de l'équipe Lebel, qui jouait les rouleaux-compresseurs et terminait en trombe, devançant même l'équipe Reiplinger de quelques points, avant d'aborder le tout dernier match, qui les opposait, précisément - bonjour le suspense ! L'équipe Lebel l'emporta par 19 à 11, après avoir été menée à la mi-temps.

L'incroyable s'était produit : l'équipe Reiplinger avait laissé échapper un titre qui paraissait imperdable et l'équipe Bessis voyait même sa qualification pour Genève disparaître dans le tout dernier match. Michel Lebel, joueur français le plus titré, obtenait là, pour sa part, son 17ème titre national.

L'équipe de Serge Moyet (Soulet, Desrousseaux, Bompis, Guitta, Potier) qui réussissait une fort belle remontée, prenait la 3ème place. Détail : Serge Moyet, "sponsor" de la formation, n'est que 2ème série Carreau. Ayant joué plus de 150 donnes sur 300, il sera autorisé à disputer les Championnats du Monde.

Pour la 4ème place, ce fut un combat à l'arraché. L'équipe Rouquillaud la perdit, sans avoir démérité, pour 1/2 point... à cause d'une pénalité pour jeu lent ! Elle revint à l'équipe de Maurice Salama (Poubeau, Eisenberg, Meyer, Damiani, Le Royer), sur le dernier match, grâce à sa victoire sur l'équipe Bessis par 21 à 9. Ne l'eût-elle emporté que par 20 à 10 ? C'eût été alors l'équipe Bessis qui se serait qualifiée !

Le chemin des dames

Chez les Dames, la victoire est revenue à l'équipe d'Élizabeth Schaufelberger (Mmes Cohen, Delor, Fishpool, Lise, Zuccarelli), qui a pris sa revanche sur celle de Ginette Chevalley (Mmes Bessis, Guillaumin, Menil, Saul, Willard), victorieuse l'an dernier.

Cette dernière, qui a connu une baisse de régime à mi-parcours, arrache la deuxième place à l'équipe de Danièle Gaviard (Mmes Faivre, Favas, Hugon, Triomphe, Badre), malgré un score identique, au bénéfice du goal-average particulier.

Guy DUPONT

Les résultats

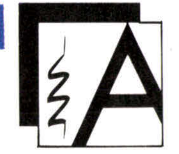
Messieurs

1 Équipe Lebel	270	pts
2 Équipe Reiplinger	258	pts
3 Équipe Moyet	242	pts
4 Équipe Salama	237	pts

Dames

1 Éq. Schaufelberger	283	pts
2 Équipe Chevalley	272	pts
3 Équipe Gaviard	272	pts
4 Équipe Leenhardt	249,5	pts

Les quatre dernières équipes de chaque catégorie descendent en deuxième Division.



CHAMPIONNATS DE FRANCE

Le blé en herbe

Le succès du Championnat de France individuel, dont la formule "pyramidale" a vu le jour en 1984, va en s'amplifiant chaque année. Les joueurs y font leur entrée en vagues successives en fonction de leur classement national, ce qui crée une double motivation : obtenir un bon résultat en affrontant des concurrents de niveau voisin, mais aussi se qualifier pour le tour suivant et pouvoir se comparer ainsi à des joueurs de catégorie supérieure.

A chaque phase, les parties sont jouées partout simultanément par l'ensemble des participants. Ce système permet non seulement d'effectuer un classement unique de tous les joueurs, mais aussi d'ouvrir cette épreuve aux joueurs lointains : le Championnat de France est disputé outre-mer (Martinique, Guadeloupe, Nouvelle-Calédonie, Guyane...) mais il est également ouvert aux pays étrangers n'ayant pas de Fédération nationale : ainsi, cette année, il y a eu des joueurs au Maroc et au Bénin.

Phase 1 : Aurélien Kermarrec

Le premier tour, ouvert aux non classés et aux joueurs de 5e et 6e séries nationales, s'est disputé sur 2 parties le dimanche 19 novembre, entre près de 2400 concurrents, dont 40% ont accédé à la phase 2. La participation a été importante dans toutes les régions, la palme revenant à la Côte d'Azur et aux Pays de la Loire.

Victoire du jeune Normand Aurélien Kermarrec (à peine plus de 14 ans), déjà champion de France cadets. La Normandie est actuellement une pépinière de jeunes talents : on pense à Aurélien Delaruelle et surtout à Emmanuel Rivalan, qui a remporté à l'automne dix victoires à "Des Chiffres et des Lettres", et qui ne compte plus les brillantes performances au Scrabble cette saison.



Aurélien Kermarrec

Phase 2 : Jérôme Mourot

La phase 2, qui regroupait les joueurs de 3e et 4e séries nationales et les qualifiés de la phase 1, s'est déroulée le dimanche 3 décembre en 3 parties. Plus de 1100 joueurs, c'est-à-dire plus de 80% de l'effectif théorique maximal, y ont participé : c'est dire l'extraordinaire engouement suscité par cette épreuve. C'est un autre jeune joueur, Jérôme Mourot, qui a remporté la victoire, avec un score que ne désavoueraient pas les joueurs de 1ère série.

Il est vrai que, lorsque Jérôme a arrêté la compétition il y a trois ans, pour se consacrer à la préparation aux Grandes Écoles, il était déjà aux portes de cette 1ère série. Depuis, il a intégré l'ENSAE (Ecole Nationale de la Statistique et de l'Administration Économique)... et rapidement retrouvé le top-niveau au Scrabble ! Il précède 2 autres jeunes joueurs, le Lorrain Valéry Claudepierre et le Flandrien Jean-Philippe Viseux, un autre jeune "revenant".

Championnat de France scolaire : les champions de demain

L'éclosion de tous ces jeunes est favorisée par les efforts consentis par la Fédération en direction du Scrabble scolaire. En février et mars doivent d'ailleurs avoir lieu des Championnats d'Académie, qualificatifs pour le Championnat de France scolaire des 21 et 22 avril.

Cinq catégories seront représentées : poussins (primaire), benjamins (6e-5e), cadets (4e-3e), juniors (2nde et au-delà, moins de 18 ans) et seniors (scolaires de plus de 18 ans, y compris classes préparatoires et de BTS).

Tout le monde peut participer, membre ou non d'un club civil ou scolaire : n'hésitez pas à vous renseigner auprès de la FFSc (1 - 43 80 40 36), il y sûrement des talents qui s'ignorent !

Jacques LACHKAR

Super-Série internationale

Après les Championnats du Monde, les grands classiques automnaux, le simultané mondial, les premières phases qualificatives du Championnat de France, les scrabbleurs ont le droit de souffler quelque peu, avant d'attaquer les grands festivals de Cannes et Vichy, qui leur permettront peut-être d'accéder à la Super-Série, actuellement dans sa phase probatoire.

Les Échecs avaient leurs Grands Maîtres, le bridge ses "Life Masters", 1ère série à vie ; le Scrabble a désormais lui aussi cette nouvelle catégorie. Sans entrer dans le détail des méthodes de calcul, il s'agit d'un rapport entre le nombre de 1ère série qu'on a battues et celui que l'on aurait battues en remportant tous les tournois auxquels on a participé.

En 1989, 20 joueurs auraient figuré en Super-Série : 14 Français, 4 Belges et 2 Québecois. En tête, avec près de 90 % et 7 % d'avance, pas de surprise : Patrick Vigroux, champion de France en titre, devance Philippe Bellosta et Marc Treiber.

Bruno BLOCH

Résultats

Les Lilas :
1 E. Rivalan (3770/3803)
2 H. Mollard (3735)
3 B. Caro (3713)
Épernay :
1 D. Durand (2566/2632)
2 J-F. Lachaud (2560)
3 J-L. Dives (B - 2549)
D. Pierret (B - 2549)
Bordeaux :
1 V. Suong (2651/2703)
2 D. Le Fur (2635)
3 T. Laupénie (2628)

Avignon :
1 C. Del (2724/2806)
2 A. Rasle (2704)
3 J. Benisty (2687)
Nancy :
1 C. Amet (2469/2499)
2 F. Leroy (2452)
3 G. Debruyne (B - 2448)
P. Vilhelm (2448)
Cagnes :
1 C. Del (2877/2921)
2 J-Y. Costa (2792)
E. Blanc (2792)

OTHELLO

Championnat de France

Pour la première fois, Lyon a accueilli le championnat de France d'Othello, les 2 et 3 décembre derniers. Trois absents de marque, pour des raisons diverses : Paul Ralle, tenant du titre depuis 1986, Didier Piau et Jean-François Puget, respectivement deuxième et troisième lors des deux dernières éditions. La compétition était donc assez ouverte entre les trente joueurs sélectionnés lors des éliminatoires dans toute la France.

Le samedi, Bintsa Andriani faisait carton plein et terminait la journée avec 7/7, suivi par un groupe de cinq poursuivants à 5/7 : Emmanuel Caspard, Fabrice Di Meglio, Philippe Juhem, Emmanuel Lazard et J-Manuel Mascort. Le signataire, après un départ catastrophe (2 victoires seulement dans les 5 premières rondes) était revenu à 4/7.

Le lendemain matin, Andriani marquait le pas, se faisant battre successivement par Juhem, Lazard et Tastet. Les quatre joueurs se retrouvaient ex aequo à la première place avec 8/11 et il fallait recourir au départage (mélange équitable du total de pions et du Buchholz) pour désigner les deux finalistes. Tastet venait en tête grâce à un très fort total de pions (dû à deux victoires 64 à 0 et deux autres 58 à 6), suivi de Juhem qui devançait Lazard de deux points de départage seulement.

La finale, au meilleur de trois parties, occupait le dimanche après-midi. Tastet prenait l'avantage dans la première manche mais s'inclinait de justesse en fin de partie (35-29).

Juhem menait durant toute la deuxième partie mais n'arrivait à concrétiser qu'au coup 49 en contrôlant une diagonale, ce qui lui assurait une victoire facile (54-10) et le titre de champion de France.

On notera les belles performances de Jérôme Piat, Fabrice Di Meglio et Emmanuel Caspard qui, pour leur première participation, terminent respectivement cinquième, sixième et septième. Si vous voulez faire comme eux l'an prochain, entraînez-vous dès maintenant...

Marc TASTET

Classement (extraits)

1	P. Juhem	8 (+2)
2	M. Tastet	8 (+0)
3	E. Lazard	8
	B. Andriani	8
5	J. Piat	7,5
6	F. Di Meglio	7
	E. Caspard	7
	D. Penloup	7
9	E. Decoeyère	6,5

5e SALON DU JEU A LIMOGES

La force de l'habitude ?

Depuis cinq ans, Hubert Hole, la Compagnie Grise, l'A.B.D.L et la Municipalité organisent à Limoges un salon. S'y retrouve le gratin ludique français, celui qui invente et qui se passionne, en dehors des circuits du "Play Biz". Une occasion (unique ?) pour le public de s'initier aux jeux en compagnie de leurs créateurs.

Ce fut un plaisir de découvrir Aristo avec Philippe Moucheboeuf (v. page 9), de massacrer les Genestealers de Space Hulk, de regarder avec envie évoluer un bon millier de figurines sur le terrain gigantesque d'une partie de Warhammer Battle.

Première : en liaison minitel avec sept autres villes avait lieu la première partie d'Okinawa en simultanée, où s'illustrèrent les joueurs de Nevers.

Hubert Hole (1) : "Le point fort, ici, c'est que les gens puissent se rencontrer, prendre des habitudes. C'est un peu comme pour le Salon de la BD à Angoulême : les petites villes sont bien adaptées à ce genre de manifestations. La journée, on joue. Le soir, le centre ville n'est pas bien grand, on est toujours sûr de rencontrer quelqu'un de connu."

Pas de mégalo, les visiteurs se comptent en centaines, pas en millions. Mais bon: on joue, on cause, c'est le pied ! A l'année prochaine...

Pierre GRUMBERG

(1) *La Lune Noire : 55 34 54 23*



▲ *Maître Delfanti initie quelques disciples à Full Métal Planète*

▼ *Warhammer Battle (presque) grandeur nature*



GO

Moussa, comme d'habitude...

• **André Moussa 10 fois champion de France** - C'est au nouveau rendez-vous des joueurs de Go parisien, le Duc des Lombards, qu'André Moussa a obtenu son 10ème titre de champion de France, par 2 à 0.

Son adversaire (pour la 5ème fois) était Pierre Colmez, qui venait de remporter le tournoi de Meijin. Mais contre André, en finale du Championnat de France, il y a une sorte de signe indien. Colmez a notamment perdu la 2ème partie d'un point et demi, alors qu'il était pressé par le temps (*byo-yomi*).



• **Kobayashi continue de régner** sur les tournois japonais ; il a conservé le Kisei contre Takemiya et le Meijin, contre Awaji, tandis que Cho Chi Kun revient bien, qui a ravi le Honinbo à Takemiya et détient un autre titre mineur.

• **Takemiya a conservé son titre** de champion du Monde en remportant la 2ème Fujitsu Cup contre Rin.

• **Le Coréen Cho Hun Yun** a finalement gagné la Ing Cup, tournoi se déroulant sur 4 ans, en battant 2 à 1, en finale, Nieh (Chine), qui était le grand favori, tellement il a dominé la scène internationale les 2 années précédentes.

• **Le match Chine-Japon,** qui avait été interrompu pour les raisons que l'on sait, a repris. Après 4 parties les Japonais ont déjà 3 éliminés : Yoda, Sonoda, Hane.

• **Go sur ordinateur à Taipei** C'est le programme de Mark Boon (NL), Goliath, qui l'emporte devant Nemesis, de Wilcox (USA). Selon les estimations, les programmes progressent lentement mais sûrement ; les 8 premiers classés cette année seraient d'un niveau supérieur au vainqueur de l'an dernier. En attendant confirmation, des bruits courent sur des offres faramineuses qui seraient faites au premier programme atteignant tel ou tel niveau.

• **Un centre de formation** a été inauguré à Chiba (Tokyo) le 20 octobre. Il doit accueillir 32 internes japonais, 20 externes... et 8 étrangers !

Pierre AROUTCHEFF

JEUX DE RÔLE

C'est haut, ça secoue !

Il y avait déjà eu la partie de jeu de rôle la plus longue du monde, voici la plus haute ! Cet exploit a été réalisé par le Cercle de la Table Ronde, au refuge de la Brèche de Roland (Hautes-Pyrénées). Le 4 juin dernier, l'équipe composée de 5 joueurs, d'un maître de jeu, d'un bébé et d'un chien, a joué pendant plus de 6 heures une partie d'AD&D à 2600 mètres d'altitude. C'est le record de France (d'Europe ? et peut-être du Monde ? qui sait...). Cette valeureuse équipe postule pour l'Himalaya dans les dix prochaines années.



Calendrier

FÉVRIER

Bridge
5 : Trophée du Voyage
18-25 : Florence
(1) 47 38 24 40 (FFB)

Go
3-4 : tournoi d'Antony
(1) 39 56 39 04 (FFGo)

Grandeur nature
26-2 mars : Killer UTC ESCC
(1) 44 20 99 77 p 437 (matin)

Scrabble
4 : Agde
67 26 75 81 (M. Thomasset)
4 : Sens
86 65 35 43 (M. Breuvart)
27-4 mars : Nice
(Tour de France - B.P. 27 - 94310 ORLY)

Tarot
3 : Auch
10 : Castres
24 : Leguevin
78 38 11 90

Wargames et simulation
17-18 : 1er Masters' International de Jeux d'Histoire avec Figurines, organisé par le club Stratégie et Sortilèges de Tarbes. A l'hôtel Brauhauban, mairie de Tarbes.
62 93 35 63
(M. Depredurand)
24-25 : Nantes
40 63 21 27 (M. Berthault)

Tous les jeux...
17-25 : Cannes
(voir page 59)
93 39 01 01 (DG Tourisme)

MARS

Bridge
3-10 : Gresse
15-20 : Agadir
17-24 : Croisière Caraïbes
29-5 avril : Chypre
(1) 47 38 24 40 (FFB)

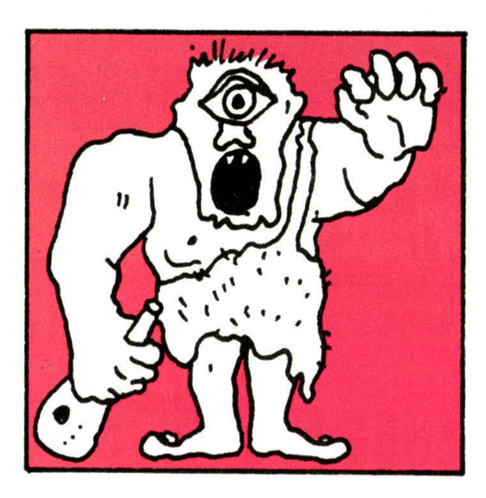
Grandeur nature
31-1er avril : Médiéval Fantastique. Abbaye de Saint-Arnoul, Crépy en Valois.
(Alzathot, 5 rue Raoul, 92270 Bois-Colombes)

Scrabble
6-11 : Marseille
13-18 : Béziers
(Tour de France - B.P. 27 - 94310 ORLY)

UN JEU A L'OEIL :

Cyclope

Un naufrage a conduit l'équipage d'un navire grec jusqu'à l'île d'un sinistre cyclope !



Nombre de joueurs
2

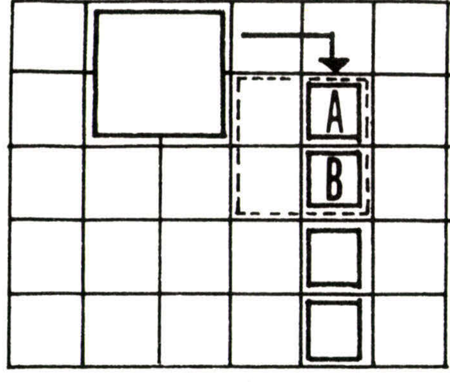
Matériel
- 1 plateau
- 18 pions "Grecs" (dont un armé) pour un joueur
- un pion "Cyclope" pour l'autre
- un dé

But
Les Grecs essaient d'immobiliser le cyclope ; le cyclope tente de les en empêcher, en en éliminant le plus possible.

RÈGLES

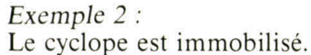
1 - L'un des joueurs place le cyclope sur la partie rocheuse de l'île.
L'autre pose les Grecs sur une ou plusieurs des 4 plages (un pion par case).
2 - Chacun joue à tour de rôle.
3 - Le cyclope commence. Il peut se déplacer d'une, deux ou trois cases, en avant, en arrière ou sur les côtés, mais pas en diagonale. Il doit toujours occuper 4 cases du plateau. Il ne peut prendre qu'un Grec à la fois, en passant ou en s'arrêtant sur la case occupée par ce pion.

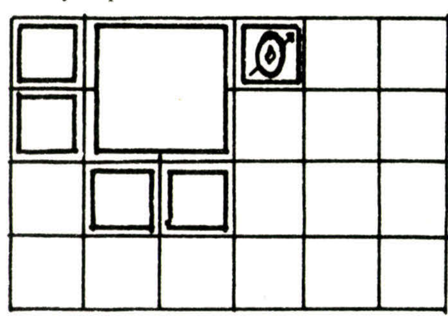
Exemple 1 :
Pour prendre les pions A et B durant ce tour, le cyclope doit se déplacer comme il est indiqué (3 cases).



Exemple 1

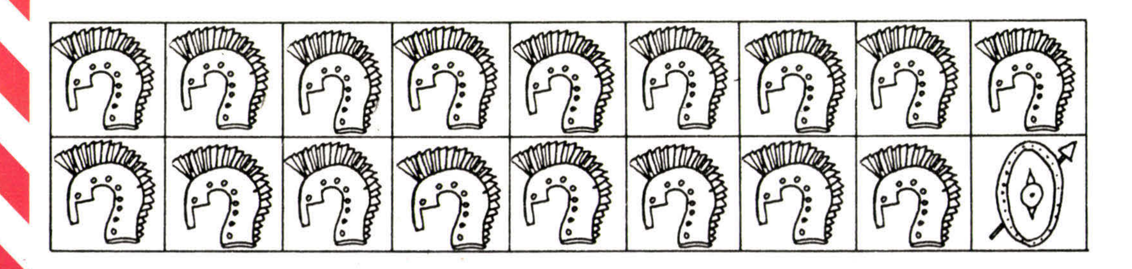
Exception : le cyclope ne peut pas prendre le pion armé (bouclier) ni passer sur la case qu'il occupe.

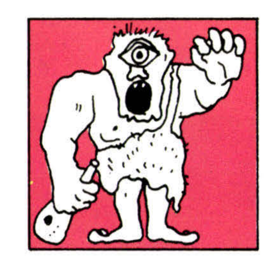

Exemple 2 :
Le cyclope est immobilisé.

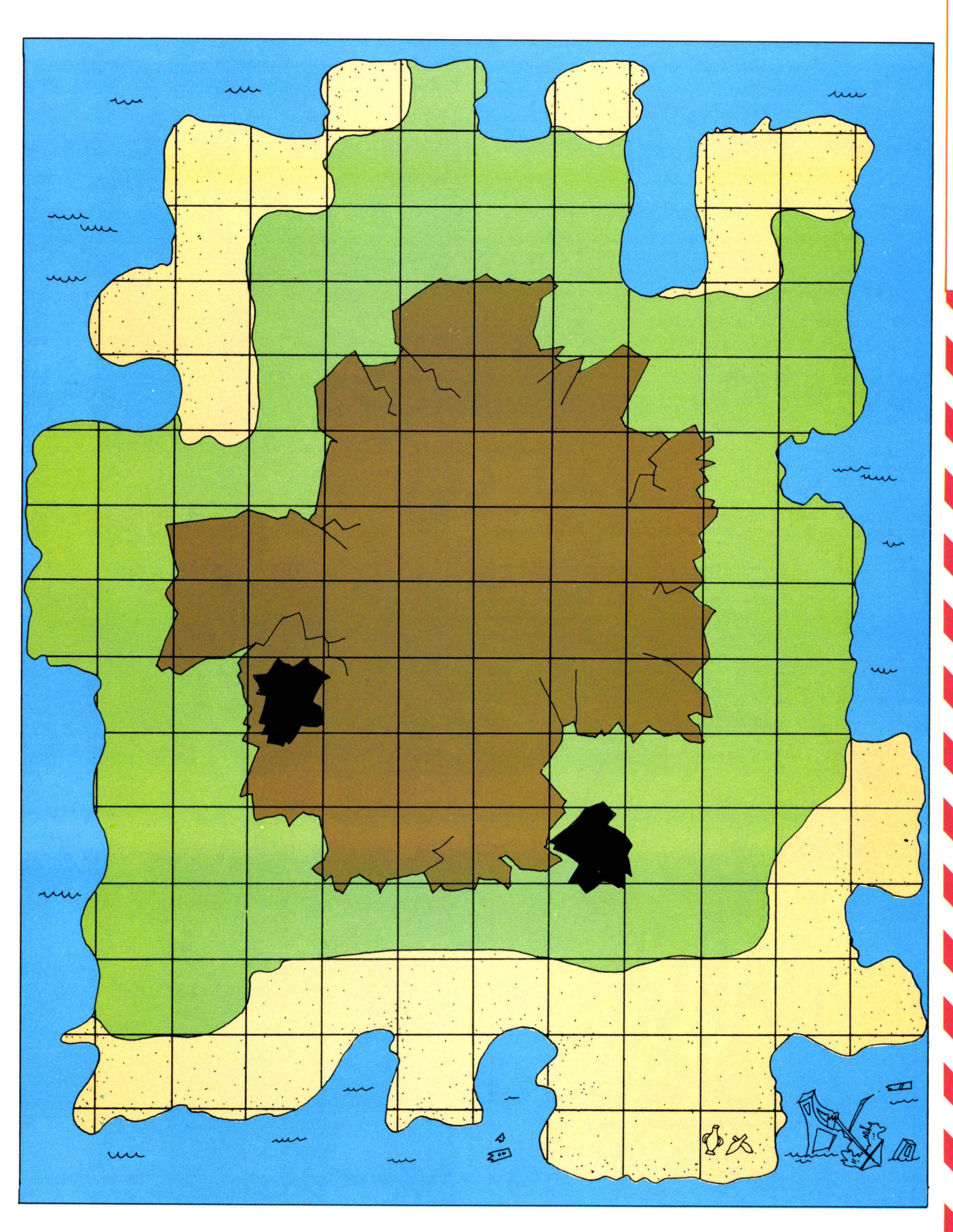


4 - Le joueur qui dirige les Grecs lance une fois le dé si le cyclope s'est déplacé d'une case, deux fois s'il s'est déplacé de 2 cases, etc. Puis il avance, au choix, un ou plusieurs de ses pions en utilisant le total du résultat obtenu, ou moins s'il le désire.
Les Grecs ne se déplacent que sur des cases libres, en avant, en arrière ou sur les côtés, mais pas en diagonale.
5 - Aucun pion (Grec ou cyclope) ne peut passer sur les 2 cases de crevasses (noires).
6 - Les Grecs ne peuvent pas prendre le cyclope, mais essaient de l'acculer et de l'empêcher de bouger. S'ils y arrivent, ils gagnent la partie.
7 - Si le cyclope a pris assez de Grecs pour rendre son immobilisation impossible, c'est lui qui a gagné.

Dominique TELLIER







Championnat de France : il est encore temps...

Jeux & Stratégie a publié le mois dernier le bulletin de participation au 4e championnat de France des jeux mathématiques et logiques. N'oubliez pas de le retourner avant le 20 février. Et si vous souhaitez bénéficier d'une deuxième chance, nous vous offrons les questions minitel.

Vous pouvez, en effet, participer sur 3615 JEULOGIC, en bénéficiant d'une semaine de délai supplémentaire !

Certaines des questions sont celles parues le mois dernier dans Jeux & Stratégie. Les nouvelles sont livrées ci-contre à votre sagacité.

Si vous n'avez toujours pas choisi votre catégorie (GP ou HC), voici, pour vous aider à vous déterminer, la liste des prix :

Grand Public :
1er : une collection Encyclopaedia Universalis
2ème : un voyage pour deux personnes
3ème : une calculatrice HP 28 S



Premier prix HC : un ordinateur IBM PS2

Haute Compétition :
1er et 2ème : un Ordinateur IBM PS2
3ème : une collection Encyclopaedia Universalis
4ème et 5ème : une calculatrice HP 28 S



Deuxième prix GP : un voyage sur les bords de la méditerranée

Les questions

LE NUMERO MANQUANT

Dans la longue avenue de cette ville, les maisons sont numérotées, sans trou, de la première à la dernière, jusqu'au jour où un promoteur fait abattre l'une d'entre elles. La moyenne des numéros restants devient alors 995,8.

Quel est le numéro de la maison abattue ? 1394

LE CADEAU CAMBODGIEN

Un jeune mathématicien cambodgien reçoit un paquet en forme de parallélépipède rectangle. Il mesure les arêtes, qui sont des nombres entiers de centimètres, remarque (routine !) que l'aire et le volume du paquet sont égaux, et s'exclame : c'est le plus grand paquet qui a cette propriété !

Quel est le volume du paquet ? 882

UN BON CHRETIEN

La date de l'année de naissance d'un de mes aïeux a la particularité suivante : elle est divisible par 2, par 3 si on lui ôte 1, par 5 si on lui ôte 2, par 7 si on lui ôte 3, et par 11 si on lui ôte 4.

Mais de quelle année s'agit-il donc, sachant que mon ancêtre a toujours été un bon chrétien ? 1522

COINCIDENCE SUR LES 5"

On écrit sous forme décimale le nombre obtenu en divisant 1990 par 19 et celui obtenu en divisant 1990 par 17, en les plaçant l'un sous l'autre, les virgules se correspondant.

On s'intéresse aux "coïncidences" des chiffres "5" des deux écritures.

Quel est le rang, après la virgule, de la 90e coïncidence ? 6471

Casse-tête

LIBATIONS DE NOUVEL AN



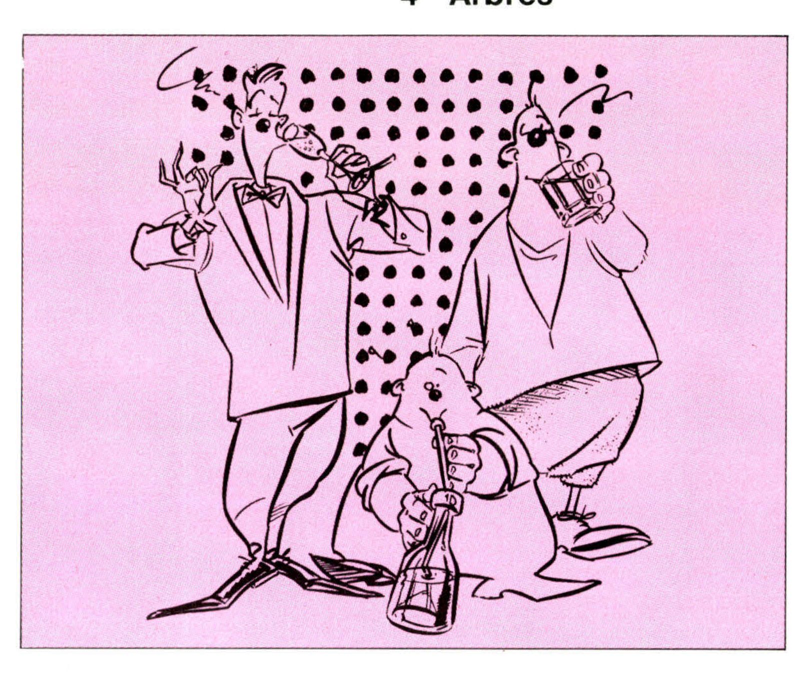
Nous étions 43 à célébrer le nouvel an, et le bar a fonctionné non-stop. En effet, 38 personnes ont bu du champagne, et 29 du whisky, et nous étions 25 à boire un peu des deux... Combien d'entre nous n'ont bu que du jus de fruit ?

LES PAIRES HOMONYMES



Trouvez, grâce aux définitions suivantes, données en vrac, six paires de mots homonymes.

1 - Cartes à jouer
2 - Suisse francophone
3 - Abri provisoire
4 - Arbres
5 - Pas raison
6 - Déplacer vers le haut
7 - Parent
8 - Pieu
9 - Récit
10 - Moulure en boudin
11 - Maillons
12 - Mêlé de blanc



SOIRÉE CADEAU



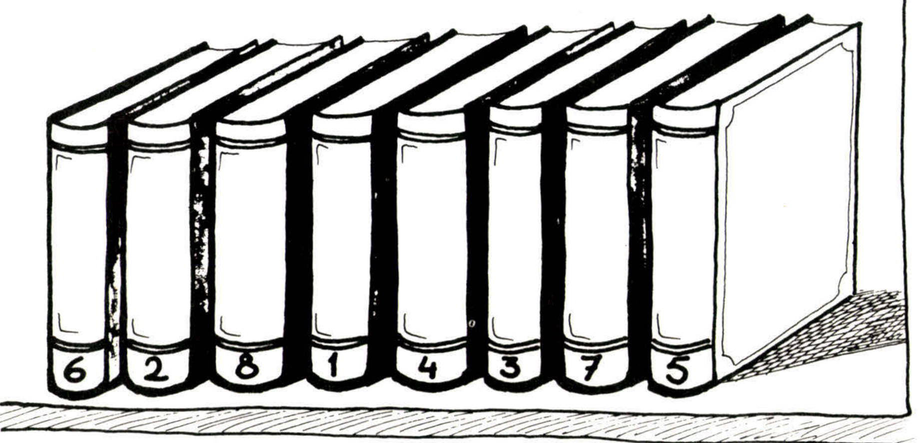
Anna, Claire, Jacques et Louis ont passé une soirée ensemble et chacun a reçu un cadeau. La montre que portait l'urbaniste - un cadeau de sa soeur économiste - a eu beaucoup de succès. Tout le monde a humé le parfum que Jacques a offert à sa femme, et le livre d'art, un cadeau choisi par l'artiste, a été admiré par toute la compagnie. Puis, avec son cadeau, un splendide camescope, l'économiste a filmé Anna faisant la bise à son frère, l'architecte.

Trouvez qui a reçu quel cadeau et quelle est sa profession.

L'ENCYCLOPÉDIE



Comme vous pouvez le constater, les volumes de l'encyclopédie sur cette étagère ne sont pas dans le bon ordre. Remettez les choses en place en déplaçant trois groupes de livres. Chaque déplacement consiste à prendre un certain nombre de livres contigus, et à les placer à côté ou entre d'autres volumes.



Solutions page 88

Bernard MYERS



PRESENTE UN WARGAME

"WULFGAR"

NOM DE CODE :
"WULFGAR"

MISSION :
SECOURIR A L'AIDE D'UN HELICOPTERE, UN COLONEL PRISONNIER DES RUSSES EN AFGHANISTAN

pour en savoir plus sur cette mission, écrivez à

DAVID HUET
LE GUE DES PRES
37360 NEUILLE PONT PIERRE

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Nous proposons, nous conseillons, nous montrons, nous testons, nous sourions, nous parlons, nous promotionnons, nous emballons, nous vendons :

- **des jeux de rôle**
- **des jeux de diplomatie**
- **des jeux d'échecs**
- **des jeux de guerre**
- **des jeux nouveaux**
- **des jeux classiques**
- **des jeux...**

LES ÉDITEURS
vous annoncent



LE GANG DES TRACTION AVANT

PION D'OR DE JEUX et STRATÉGIE

Pour s'imposer dans le milieu, il y a le colt 45. Mais embrouilles, magouilles, alliances et trahisons donnent souvent de meilleurs résultats... Tel Pierrot Le Fou, sautez dans votre traction, attaquez un marchand de jeux et plongez dans le monde interlope des gangsters de l'après-guerre.

LE GANG DES TRACTION AVANT : jeu de plateau, stratégie, 2 à 6 joueurs.

abalone®



OYEZ ! ABALOPHAGES FRANCILIENS

Rendez-vous tous les lundis soir
à partir de 18 h 30 au premier étage du Café
LE BON PECHEUR
12, rue Pierre Lescot - 75001 Paris Les Halles
Tél. 42 36 91 88

Les pratiquants acharnés du jeu d'Abalone peuvent s'y rencontrer, se défier, y déguster des boissons savoureuses, avec de délicieuses olives à l'ail !

Des jeux sont également à la disposition des consommateurs tous les jours de la semaine, il suffit de les demander.

"Garçon ! Un Kir aligoté aux olives avec un jeu d'Abalone - sinon - rien."

Schmidt France

DOCTEUR RUTH

"The game of good sex"

(strictement réservé aux adultes)

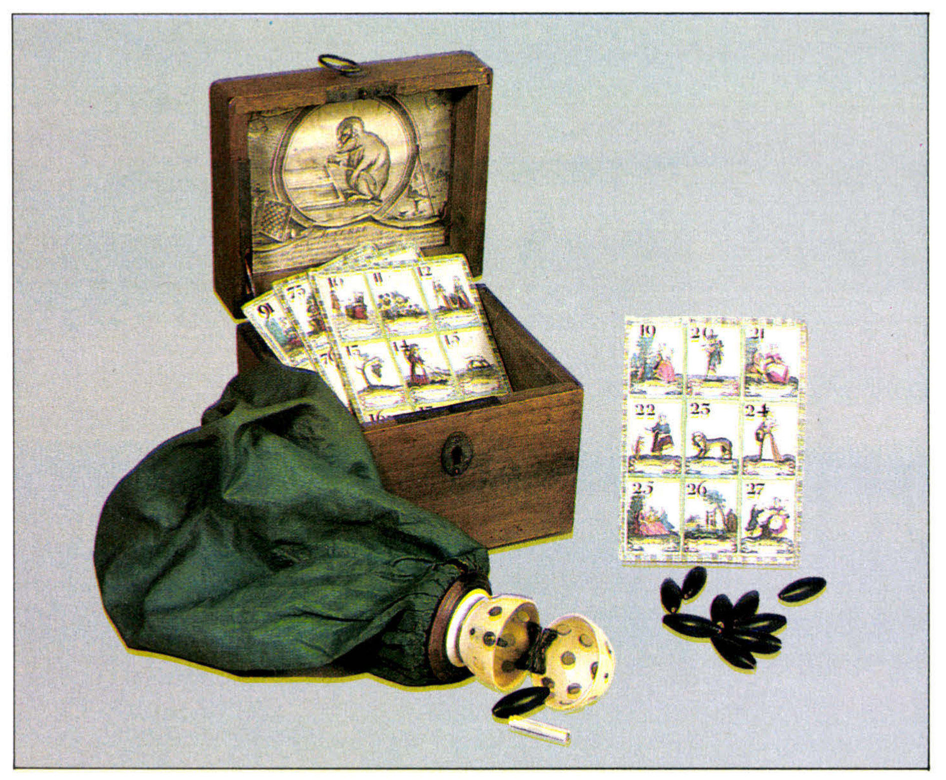
Il y a deux façons de pratiquer *"The game of good sex"*. Soit en n'ayant que la gaudriole en tête, soit en jouant **sérieusement**. C'est évidemment la deuxième méthode qui est la bonne : l'humour, le bon sens et le vocabulaire direct du docteur Ruth facilitent le dialogue et permettent d'aborder toutes les facettes de la sexualité en prenant grand plaisir à jouer.

DOCTEUR RUTH : jeu de plateau, 600 questions, 2 à 8 joueurs.

HISTOIRES DE JEUX

Jeux disparus : le Cavagnole

Il est des jeux auxquels la Révolution semble avoir porté un coup fatal. Trop élitistes peut-être. Mais aussi, sans doute, techniquement dépassés. Le Cavagnole est de ceux-là, que la roulette a condamné.



Le cavagnole ? Voyons d'abord ce qu'en disait, en 1792, le Dictionnaire des jeux de l'Encyclopédie méthodique : "Sorte de jeu de hasard qui est une espèce de biribi, où tous les joueurs ont des tableaux, & tirent les boules à leur tour."

Le biribi, pour les ignares, est un jeu de mises à tableau, proche parent de la roulette, mais où les chiffres gagnants sont tirés d'un sac sous forme de billets ou de boules numérotées. La différence est qu'au cavagnole - et comme le dit notre dictionnaire - chaque joueur a son tableau, sous la forme d'un carton comportant de 5 à 9 cases.

Venu d'Italie où il se prononce au féminin (*la cavagnola*), le jeu semble arriver à Paris vers 1737 : le duc de Luynes, observateur scrupuleux de la vie à la cour de Louis XV, indique dans ses mémoires que, le 7 juillet 1737, "le Roi [Louis XV] s'en alla chez Madame de Tallard où il y eut un cavagnole". Le 14 novembre de la même année, "le Roi (...) fut après souper jouer à cavagnole chez Madame la Princesse de Conti".

Des cartons à la Une

Or le Mercure de France de décembre 1737 annonce dans sa rubrique "Estampes nouvelles" que : "Le sieur Langlois, Marchand, ruë S. Jacques, à la Renommée, vis-à-vis la Fontaine S. Severin, avertit qu'il a inventé et gravé un nouveau Jeu de Thavagniol (sic), en dix Planches de 120 Cartouches en camayeux de toutes couleurs avec les même figures qui sont sur les deux Planches, réduites en petits personnages, avec les mêmes Numeros et les mêmes devises, servant de Billet pour mettre dans les Boules, et qu'il a tout l'assortiment pour servir à ce Jeu..."

Le roi continue d'apprécier le jeu, puisque, toujours selon Luynes, il y joue jusque vers 1740, mais il s'en lasse vite. C'est alors la reine, Marie Leszczynska, épousée en 1725, qui va prendre le relais : elle restera fidèle au cavagnole toute sa vie (soit jusqu'en 1768).

Luynes évoque en effet le "cavagnole de la reine" à plusieurs reprises. Mais elle est bien la seule à aimer ce jeu encore en 1751 : "La reine joue souvent, mais elle n'aime d'autres jeux que le cavagnole ; aucun de ses enfants ne l'aime [le cavagnole !], excepté M. le Dauphin, au moins la reine le croit, mais il n'y joue qu'à Marly".

De Cheverny à Orléans

Luynes n'est pas le seul à témoigner du goût de Marie Leszczynska pour le cavagnole : Dufort de Cheverny ("la Reine tenoit son cavagnole depuis sept heures jusqu'à neuf heures...") et le duc de Croy, qui évoque, en 1747, "son triste cavagnole".

La duchesse d'Orléans, qui meurt en 1749, l'appréciait aussi : "Madame la Duchesse d'Orléans mourut hier (...). Il y avoit un cavagnole chez elle qui étoit à assez petit jeu...". La dauphine y joue aussi : "Madame la Dauphine jouoit hier au cavagnole avant de souper à la même table où la Reine joue après souper" (Luynes, Mémoires, 1755).

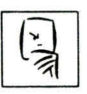
Jeu favori de la reine, le cavagnole paraît surtout un jeu d'aristocrates, pour ne pas dire de courtisans. Curieusement, il semble être plus particulièrement pratiqué par les femmes. Si la reine, la dauphine et la duchesse d'Orléans tiennent un cavagnole, aucun homme n'est signalé comme tel.

Les derniers cavagnoles semblent avoir été fabriqués au début du règne de Louis XVI. Après quoi, le jeu disparaît, victime probable des changements du goût et des mentalités, mais aussi de l'évolution des "techniques" destinées à enrayer la fraude et la tricherie : la roulette semblait plus adaptée. C'était elle qui régnerait désormais dans les tripots du Palais-Royal.

Thierry DEPAULIS

Jeux de lettres

LES JARNAMAX



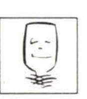
Un Jarnamax est un mot formé de l'ensemble des lettres qui permettent de réaliser un mot de 9 lettres à partir d'un mot de 8 lettres donné.

Ainsi, ACETONES admet en ajout les lettres de DURCIT, et ERGOTINE celles de MIGNARDES. (Les conjugaisons ne sont pas admises mais les féminins, pluriels et infinitifs sont autorisés ; le chiffre entre parenthèses indique le nombre de solutions et les mots peu courants sont signalés par un astérisque).

ACETONES + D = ______________
+ U = ______________
+ R = ______________ **(3)***
+ C = ______________ *
+ I = ______________
+ T = ______________

ERGOTINE + M = ______________
+ I = ______________
+ G = ______________
+ N = ______________ *
+ A = ______________ *
+ R = ______________
+ D = ______________
+ E = ______________
+ S = ______________

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

A D E E L R T U : C'est un vil • • • • • • • • qui a permis de surprendre ce couple • • • • • • • •

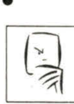
A E E I L M N R T : Un élève de classe • • • • • • • • • doit s'• • • • • • • • • judicieusement pour être en forme

A E G I I M N R : A trop • • • • • • • •, on attrape la • • • • • • • •

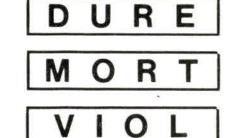
E I I M N O S S : Une • • • • • • • • sur le • • • • • • • • est programmée pour la semaine prochaine

A E E H I N S T T : Si la thèse est bien charpentée, l'• • • • • • • • • est plutôt • • • • • • • • •

LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver quatre mots de 8 lettres.



P U C E	D U R E
C I N E	M O R T
A B U S	V I O L
B I E N	P R E T





AGITER LE TIRAGE



Trouvez, pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.

Exemple — caméléon : lézard arboricole ;
— amoncelé : réuni en tas.

1) C _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Habituelle, quotidienne
O _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Exagération

2) E _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Drapeau, enseigne de guerre
D _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Relâchera, diminuera la tension

3) D _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Ravager, ruiner
D _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Répandit

4) M _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Fromage au lait de vache
S _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Zigzaguer entre les fanions

5) P _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Glande génitale masculine
P _ _ _ _ _ _ _ _ _ : Se dressa, s'opposa

LE MOT CLÉ



Chacun de ces tirages permet de former au moins deux mots de 7 lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme et découvrir ainsi le "mot clé" ?

1) ☐☐☐☐☐☐☐ ? **C I L O S T U**
2) A E O R R S U ? ☐☐☐☐☐☐☐
3) ☐☐☐☐☐☐☐ ? **C E L O P T U**
4) A E O R S U V ? ☐☐☐☐☐☐☐
5) ☐☐☐☐☐☐☐ ? **A E G I L N S**
6) A E G I L N T ? ☐☐☐☐☐☐☐
7) ☐☐☐☐☐☐☐ ? **A E I I L N T**

Solutions page 88

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO



JEUX DE RÔLE

Décore et décris !

Les décors et la façon dont vous les faites "passer" dans l'esprit des joueurs sont essentiels. Ils sont la chair de l'histoire, dont le module n'est que le squelette. C'est aussi l'un des domaines les plus délicats du "mastering", concurremment avec l'animation correcte des PNJ...

L'art de décrire

Une bonne description doit être progressive. Pas question de tout livrer d'une phrase aux PJ. Commencez en leur donnant les grandes lignes de ce qu'ils voient, et affinez, au fur et à mesure qu'ils progressent et posent des questions ("une chaumière aux murs couverts de vigne vierge", puis "il y a des plates-bandes devant" et "la porte est fermée à clé"). Allez du plus gros au plus petit, du plus visible au moins évident.

N'oubliez pas de mettre les cinq sens des joueurs à contribution. Ils n'ont pas que la vue pour les renseigner. Ils peuvent sentir, goûter, toucher... (Je ne parle pas d'entendre. Pour beaucoup de PJ, "écouter", notamment aux portes, est devenu une seconde nature).

Vous n'avez pas besoin de solliciter tous les sens à chaque fois - c'est fastidieux, et généralement les PJ n'y prêtent pas beaucoup d'attention. Faites-le chaque fois que cela vous parait logique et nécessaire (il serait surprenant que l'arrière-salle d'une boulangerie ne sente pas le pain frais).

L'idéal est de le faire juste assez souvent pour "couvrir" les indices du scénario. Si vous vous appesantissez sur le goût de l'omelette aux champignons qu'on vient de leur servir pour la première fois en un an, ils vont flairer quelque chose de louche. Si par contre, de loin en loin, vous leur précisez le goût des aliments, ils trouveront ça naturel. (N'abusez pas du goût des aliments ; c'est parfois dur, surtout vers 5 heures du matin, quand le dernier paquet de chips vient de rendre l'âme...).

Plus important, la description doit faire passer les sentiments qu'éprouvent les PJ devant le spectacle. Autrement dit, communiquer aux joueurs des impressions d'angoisse, de joie, de danger... Ainsi, la petite chaumière de l'exemple qui précède pourra devenir dans leur esprit un lieu idyllique, ou un endroit sinistrement maléfique.

Dans le premier cas, insistez sur la beauté du site, le petit ruisseau qui gazouille dans le pré, le beau coucher de soleil. Si les PJ arrivent persuadés que la chaumière est le repaire d'une ignoble sorcière, vous n'aurez eu qu'à leur parler d'un crépuscule lugubre, du crépi pourrissant sous la vigne vierge, des "bêtes" (crapauds ? pire ?) qui coassent dans le ruisseau...

Tout est dans le choix des éléments que vous allez mettre en lumière ou occulter, et dans celui des adjectifs que vous allez leur appliquer. Un peu d'expérience et de vocabulaire suffisent... Si vous ne vous en sentez pas capable, allez chercher les mots là où ils se trouvent : dans les livres. Rien qu'avec un dictionnaire des synonymes et un répertoire, on peut faire des miracles... A titre d'exemple, jetez donc un coup d'oeil au "Supplément de Cthulhu". Il propose un "Test de Santé Mentale", qui est en fait une liste de mots qui fournissent une bonne base de départ dans le registre "horrible/indicible".

Vous pouvez aussi utiliser librement tous les bons vieux procédés littéraires. Comparaison, métaphore... Là, on touche à la créativité personnelle, et donner des conseils devient réellement difficile. Chacun modèle son style à son idée, et imite plus ou moins consciemment ses auteurs favoris.

Cela dit, évitez quand même les imitations trop flagrantes et les registres réellement incompatibles. Raconter une aventure policière "noire" dans le style de Raymond Chandler est possible (mais difficile !). Par contre, il ne "colle" pas à une histoire purement "lovecraftienne".

L'art de noyer le poisson

L'éternel casse-tête des indices. Les PJ fouillent une pièce (exemple : l'entrepôt d'un usurier). Ils cherchent un objet bien précis, dissimulé dans un endroit inhabituel (exemple : un ours en peluche). Si vous vous contentez de dire : "voilà, vous êtes dans une pièce. Il y a un tas de bric-à-brac et un ours en peluche", ils vont bien évidemment se jeter dessus.

Voici trois solutions "classiques"...

La plus simple - Les laisser faire des jets de Trouver Objet Cachés (ou l'équivalent local), et leur dire "l'ours, là-bas, vous paraît suspect". C'est facile, O.K., mais un peu "plat". Réservez-le aux cas les plus courants, et aux indices de moindre importance.

La plus correcte - Préparer avant la partie une liste du bric-à-brac de l'entrepôt, et la leur lire. A eux de "rôler" dedans jusqu'à ce qu'ils aient trouvé. Attention : là encore, il faut obéir aux lois de progressivité. Si l'ours est sur une étagère poussiéreuse au fond, ils ne le verront qu'une fois là-bas. Inconvénient : ils finiront par faire des listes de tout ce que vous leur avez dit, et par prospecter méthodiquement, objet par objet. Réservez ça aux cas "rares" (et encore, pas toujours, sinon ils se douteront qu'il y a quelque chose à trouver ; un bon moyen de camouflage est de sembler l'improviser, cette liste d'objets : "Ce qu'il y a dans l'entrepôt ? Attendez que je réfléchisse...").

La plus rigolote - Mentionner l'objet en le "détournant" : il leur saute aux yeux, mais pour des raisons autres qu'une source d'indices. Ici, vous décrirez en quelques mots l'amoncellement de bric-à-brac, avec en commentaire : "Ce type est tellement rapiat qu'il prend même les jouets en gage ! Vous voyez, par exemple, un ours en peluche qui paraît vous regarder avec désespoir...". Enchaînez très vite sur autre chose. Le truc est remarquablement efficace s'il est utilisé avec modération et amené avec subtilité.

Comment camper un PNJ

Les non-joueurs sont soumis aux mêmes règles que les décors, plus quelques autres...

- Un détail peut suffire à "poser" un PNJ dans l'esprit des joueurs. En fait, ils mémorisent même plus facilement le détail que le nom du PNJ. Combien de taverniers moustachus baptisés "Moustache" par les joueurs ? (Au grand soulagement du MJ, qui a oublié de lui prévoir un nom). Le tout est de trouver le "bon" détail. Celui qui colle à la personnalité du PNJ telle que vous la voyez. Inspirez-vous des modules du commerce...

- N'hésitez pas, à l'occasion, à forcer un peu la main à vos PJ. Si tel PNJ doit impérativement leur paraître sympathique, veillez-y ! Il y a des moyens plus subtils de procéder que de dire "c'est fou ce qu'il a une bonne tête, celui-là !". Décrivez-le-leur en termes appropriés, et laissez-leur en tirer les conclusions qui s'imposent... Après, c'est un problème de rôle-play...

Le cauchemar des combats

Décrire un combat en évitant d'être trop sec, trop technique, est l'une des performances les plus difficiles à accomplir pour un MJ. Dans l'idéal, on ne devrait pas se rendre compte des jets de dés, mais - comme au cinéma - "voir" simplement les coups, les esquives...

Évidemment, ça devient presque impossible dès qu'il y a plus de quatre ou cinq combattants en lice. N'hésitez pas à utiliser toutes les aides dont vous pouvez avoir besoin : figurines, plans... sans abuser de ces derniers. En dehors des situations tactiques, passez-vous-en autant que possible. Beaucoup de joueurs s'hypnotisent sur les "vues d'avion" griffonnées sur Velleda, en oubliant de "voir" le décor.

La carte n'est pas le terrain : il y a un monde entre le plan d'un endroit et sa réalité. Parmi les principales différences (que vous pourrez exploiter à la prochaine occasion) : la hauteur des sols et plafonds de caverne (irrégulière, évidemment !), la présence de trucs et de machins sur le sol, qui entravent la progression et la rendent bruyante... et ainsi de suite.

Quelques pièges

Le principal : des descriptions trop sèches. ("C'est une pièce. Carrée. Avec une table, deux chaises et trois gardes qui vous sautent dessus". Remède : lire, regarder la télé, se gorger d'images et essayer de les restituer.

Juste après : l'abus de lyrisme. C'est une bonne chose de savoir que les trois gardes ont des trognes patibulaires, mais ce n'est pas la peine de s'étendre sur les imperfections morales que ça dénote. Seul remède : essayer de se discipliner.

Enfin, les descriptions trop précises. O.K., les gardes sentent la vinasse et leurs gestes sont moins assurés qu'il le faudrait, mais est-il bien utile de faire savoir aux joueurs que le haubert du premier est faussé, l'épée du second ébréchée et que les sièges sont couverts de cuir ("qui pourrait bien être de la peau humaine ; on aura le temps d'y revenir après les hostilités...").

Là encore, faites un effort de discipline. Exercice pour s'obliger à séparer l'essentiel de l'accessoire : allez au cinéma, et au fur et à mesure que les scènes défilent, retranscrivez-les en dialogues JdR. A moins d'avoir une mémoire photographique, vous vous apercevrez que la déperdition est de l'ordre de 80 %...

S'il vous faut une béquille...

Si réellement vous ne vous sentez pas de taille à décrire certaines scènes, vous pouvez toujours avoir recours aux photos. Comme disait l'autre, un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. Écumez, ciseaux en main, les guides touristiques, les magazines de cinéma et de TV (pour les PNJ), les albums de photos de vos grands-parents, les BD et toutes les revues qui vous tomberont sous la main. (*Inexpliqué* pour tout ce qui touche au pseudo-paranormal), *Science & Vie* pour les machines bizarres, *Historia*, etc.).

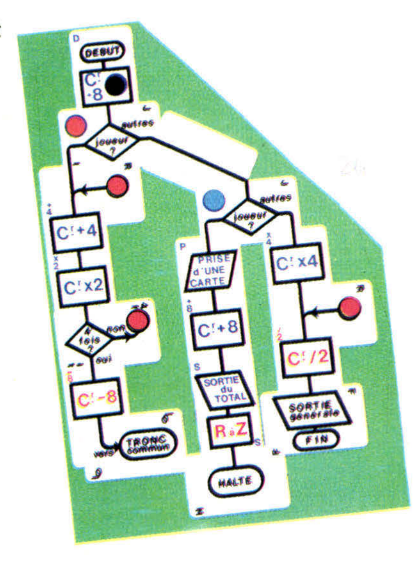
Thoral STIMMEN



COMMUNIQUÉ



50, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne



MATERIEL DE JEU

Trois types de matériel sont utilisés :

1°) Quatre-vingt-deux **cartes à jouer** de 14 modèles spécifiques différents, distribuées en début de partie à raison de 8 par joueur, le reste formant talon.

2°) Trente-six **jetons de 6 couleurs** permettant d'identifier les joueurs (au nombre de 3 à 7)

3°) Le troisième matériel utilisé est... IMAGINAIRE... !...
Il s'agira de "TOTALISATEURS" (appelés COMPTEURS et symbolisés par C^r dans le jeu) censés provenir de "calculettes" fictives.
Chaque joueur disposera ainsi, tout au long de la partie, d'un compteur personnel destiné à calculer progressivement le nombre de points qu'il s'efforcera d'acquérir.

BUT DU JEU

Chaque joueur cherchera à faire progresser au mieux le **contenu de son propre compteur** en **commandant son fonctionnement** le plus judicieusement possible...
Or, les différentes **commandes** habituelles sur une calculette (+, -, ×, /, Remise à zéro) sont précisément représentées par les différents types de cartes du jeu.
Toutefois, chacune de ces commandes ne **deviendra effective** que lors du **dépôt de la carte** correspondante, comme si, à ce moment précis, on enfonçait deux touches de la calculette (+ et 8 pour la carte C^r + 8 par exemple).
Chacun des joueurs **dépose** ainsi sur le tapis à tour de rôle, une carte-commande à la suite de celles déjà posées et en **reprend une au talon** de manière à en posséder toujours huit en main... Il peut préférer "se défausser" en rejetant une carte au rebut.
Si les cartes-commandes ainsi déposées par les **différents** joueurs formaient une suite ou chaîne **unique,** tous les compteurs de tous les joueurs évolueraient de la même façon et ne permettraient pas d'atteindre des totaux différents.
La **principale originalité** d'ALGORILUDE est donc de permettre à chaque joueur de se créer une **"suite de commandes"** personnelles qui n'intéresseront plus que **son seul compteur.**

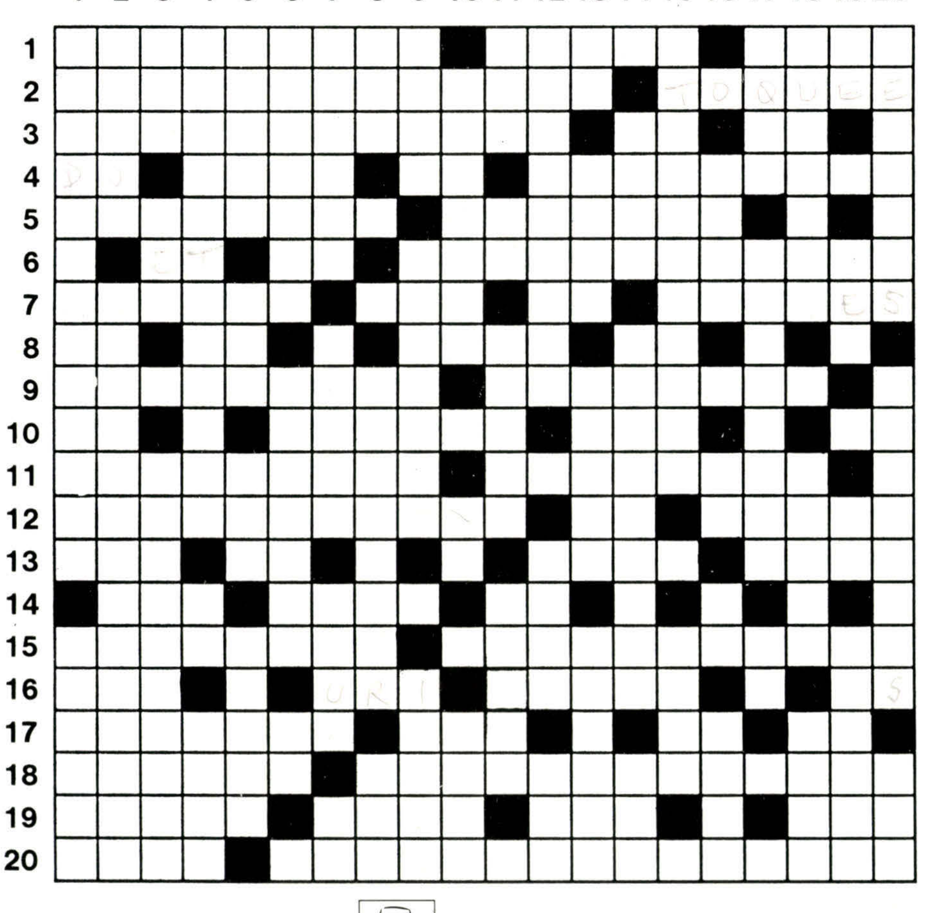
Cette création est rendue possible par la pose d'une carte spéciale **"d'aiguillage"** ou de bifurcation, qui **ventilera en deux directions** la chaîne des cartes jusqu'alors continue. La chaîne de gauche devra être **personnalisée** par la pose d'un des jetons d'identification de son propriétaire. L'autre chaîne pourra continuer à recevoir des cartes commandant les **autres** compteurs... jusqu'à nouvelle bifurcation.
En plus de l'**isolement du compteur** exposé ci-dessus, les "chaînes personnalisées" permettent des opérations plus complexes et très **"lucratives"** qui ne peuvent être développées dans cette courte présentation.
Rappelons que chaque joueur peut toujours perturber le fonctionnement des autres compteurs en déposant des cartes "maléfiques" (-, /, RàZ).



La fin d'une partie est déclenchée par la pose d'une carte spéciale "FIN" qui permet de **relever,** sur une feuille de décompte, les totaux atteints par les différents compteurs et de déterminer les gagnants.
De nombreuses règles complémentaires et des **pénalités** sont prévues pour **éviter de scléroser** le jeu notamment par des "fins de partie" prématurées.
Le nombre de **variantes tactiques** possibles est ainsi **considérable** et les écarts de points très significatifs (depuis des totaux fortement négatifs jusqu'à des milliers de points positifs).
Il nous paraît maintenant utile de vous révéler que les **symboles** figurant sur les cartes sont ceux utilisés par les informaticiens depuis trente ans et que le **schéma** formé par les différentes suites de cartes s'appelle un **organigramme** ou **algorigramme** avec ses branches, tests, boucles, sorties et renvois...
Ainsi, tout en exerçant vos talents de tacticien et réalisant des parties captivantes, vous aurez découvert et démythifié le raisonnement informatique et l'algorithmique qui le sous-tend... d'où le nom du jeu : ALGORILUDE.

Le coffret du jeu** comporte deux **règles complètes** dont une illustrée et quatre **cartes résumées** mnémoniques. **Il est disponible dans les principaux magasins de jeux...

Mots croisés



HORIZONTALEMENT

1. Mascarade pour camarades - Eau de vie - Cercle. 2. Une discipline où l'on sait apprécier les bons petits plats - Piquée ou mordue. 3. Chapelet - Un peu éraillé - Un symbole. 4. Demi-sommeil - Très révélateur - Forme d'avoir - Laisser sa marque. 5. Passer de la pommade - Savent manier toutes sortes de raquettes. 6. Chef d'État - Préposition - Fait long feu. 7. Corbeille d'argent - Genre de flûte - Devise - Chéries. 8. Tête de cochon - Vieil accord - Fut dans la lune - Va piano. 9. Désigne ce qui est hors d'usage - Spécialité spinalienne. 10. Préposition - Moutonnières - Ancienne forme d'avoir - Napoléon ou Louis. 11. Loi - Bal populaire. 12. C'est du cinéma ! Son féminin - Place au soleil. 13. Cardinal en Orient - Phonétiquement, princesse - Station - En outre. 14. Pour la traite des blanches - On redoute ses bunkers - Assommant. 15. Un fléau pour les enfants - Un réconfort pour les enfants. 16. Au perchoir - Petit suisse - Poli - Pour pointer. 17. Parts de lion - Essence supérieure - Contre anglais - Sifflé. 18. Ce n'est pas le premier venu - Ne doit pas être pris pour une coccinelle. 19. Pope art - Au fond il était bon - Abusée - Fait du bouche à bouche. 20. Souvent gelée - Violon ancien.

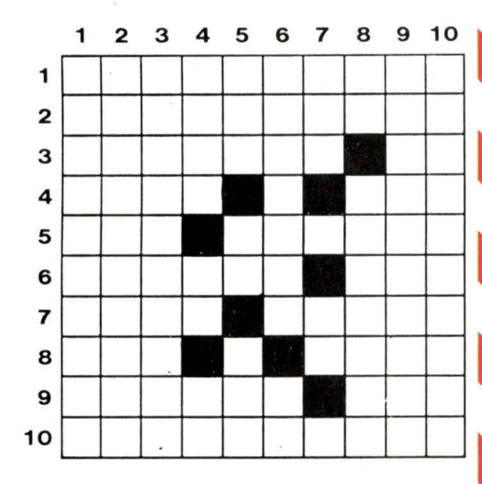
VERTICALEMENT

1. En quarantaine - Facilement assimilable. 2. Des hauts et des bas - On ne le double pas facilement. 3. Service divin Communauté - Espèces de cercle. 4. Homme du monde - Réfléchi - Place. 5. Rouge, blanc et noir - Endroit même à l'envers - Piquant - A ses vapeurs. 6. Excités par un ringard - Figure - Négation. 7. Phoques - Pékin - Ne manque pas de culot - Participe. 8. Vieille peau - Chatouiller - Employé quand il est blanc. 9. Coule en Irlande - Poissons qui aiment la viande - Sauteur. 10. A perdu son emploi - Note - Etre particulièrement spirituel. 11. Glucide - Note - Tenu - Primitif australien. 12. Nouvelle pour Stuyvesant - Formation supplémentaire - Pris à la gorge. 13. Personnel - Jeune premier - Distrait - Inaccessibles. 14. Période trouble - Période de trouble - Possessif. 15. Se retrouve sur le carreau après avoir été étranglée - Coule en Russie. 16. Capitale - Chef de rayon - Société anonyme - Se met en boule. 17. Front populaire - Sa gloire fut posthume - Personnel. 18. Vieux débris pleins d'énergie - Dont on a réduit les inégalités - Loups de mer. 19. En sus - Un dur mais pas un pourri - Un peu de sel - Médiocres quand ils sont gros. 20. Gris - Appuyés - A beaucoup d'étages.

HORIZONTALEMENT



1. A l'air d'une peau de vache. 2. Femme fatale. 3. Une situation dans laquelle on ne marque pas de but - Lambeau de scalp. 4. Brillant agent de publicité - Deux timbres. 5. Participe passé - Rivière qui se jette. 6. Brille dans les salons littéraires - Gorge profonde. 7. Vierges aux Antilles - Air de Provence. 8. Crème anglaise - Baigne dans l'huile. 9. Peut faire son trou dans le textile - Quartier de Vienne. 10. Lourdes charges.



VERTICALEMENT

1. Marchand de canevas. 2. Pas cadencé. 3. Marchande de glaces. 4. Docteur - Bout de bois - Homme instruit. 5. Fleur bleue - Morceau de slow - Tyrolienne. 6. Ont subi un entraînement intensif - Charnière. 7. Union libre avec parfois des scènes - Un peu de cacao. 8. En boule - Rivière chérie des Australiens. 9. Fait un petit tour. 10. Permettent d'appuyer sur la détente.

Franck DE LA PATELLIERE

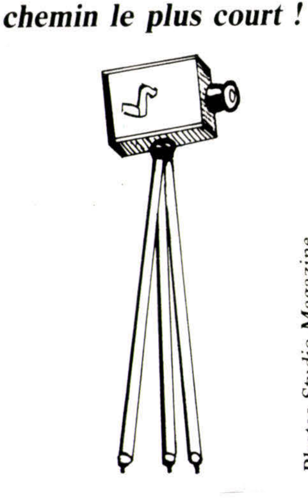
Solutions pages 88-90

Moteur !

LABYCINÉ



Dans Labyciné, il y a "la by" et il y a "ciné". Vous devez donc vous diriger à travers ce labyrinthe, en passant d'un comédien à un de ses voisins géographiques, le lien devant être un film dont il se partagent la vedette.
En partant de Gérard Depardieu, il s'agit d'arriver jusqu'à Michel Piccoli.
Vous pouvez vous déplacer à droite, à gauche, en bas, en haut ou en diagonale, en avant ou en arrière.
Et bien sûr, vous devez trouver le chemin le plus court !



Photos Studio Magazine

ANACINÉ



Retrouvez les titres des films suivants, dont nous avons, pour chacun, un peu modifié l'ordre des lettres. Ces films ont un point commun, que vous devrez découvrir (même acteur, même réalisateur, etc.).

MA QUETE FIT PLAISIR A CE PRETRE : •• ••••• ••••• ••••••• •••••••

TROUBLE DU MONDE : •'••••• •'•• •••••

UN FOURRÉ SECRET : ••••••• ••• ••••

LE LAMA, ON L'A CUIT : •• •••• •• •••••••

CIL D'UN SALE OEIL : •• ••• •• ••••••••

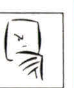
MAIS QUI FAIT LA POLICE ?



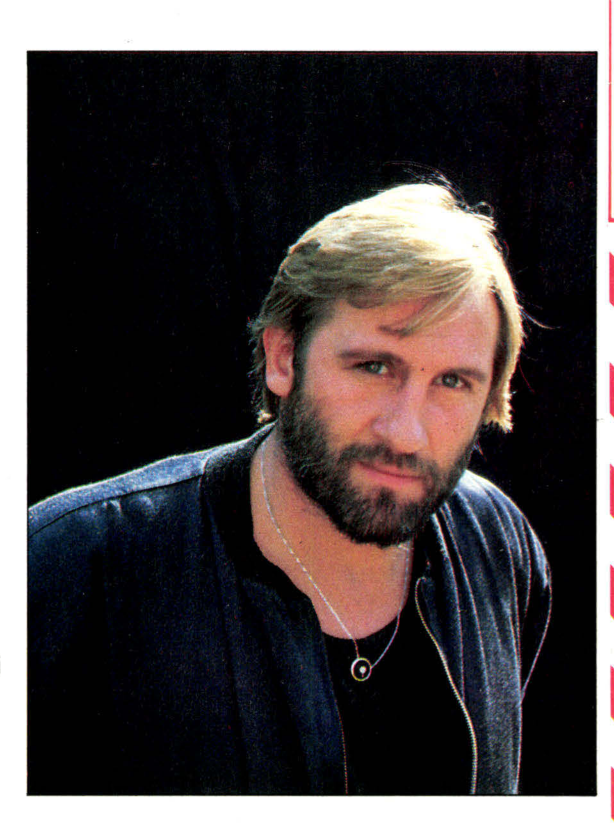
Associez à chaque inspecteur ou commissaire célèbre du cinéma ou de la télévision le nom de l'acteur qui l'a incarné.

A CABROL — **1** S. MAC QUEEN
B MAIGRET — **2** L. VENTURA
C COLUMBO — **3** Y. RÉNIER
D BOURREL — **4** C. EASTWOOD
E BULLITT — **5** J. DEBARY
F CLOUSEAU — **6** J. POIRET
G GALLIEN — **7** R. SOUPLEX
H HARRY — **8** J. GABIN
I LAVARDIN — **9** P. SELLERS
J MOULIN — **10** P. FALK

JEU DE RÔLES : GÉRARD DEPARDIEU



Vous devez retrouver dans quels films notre vedette a tenu les rôles que voici.



1 Médecin, face à Charles Vanel

2 Révolutionnaire

3 Un peu voyou, avec Isabelle Huppert

4 Sur un parking, avec Catherine Deneuve

5 En curé avec une calotte

6 Inspecteur, avec Sophie Marceau

7 Bossu, avec Claude Berri

8 Homosexuel, avec Michel Blanc

9 Amant tragique, avec Fanny Ardant

10 En Amérique latine, à la recherche du fils de Pierre Richard



LE POINT COMMUN



Découvrez, pour chaque série, le point commun qui réunit les artistes cités.

1. Charlotte Valandrey - Bourvil - Robert Le Vigan - John Wayne - Roger Ibanez.

2. Jean Gabin - Gérard Philipe - Simone Signoret - Véronique Genest - Pierre Brasseur.

3. Sean Connery - Lambert Wilson - Jennifer O'Neill - Isabelle Adjani - Jean-Paul Belmondo.

 Solutions page 90

REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS

PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX



Les numéros 5, 8 et 10 à 39 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? MEGA : un scénario de JDR. **Mimicry**, simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes**, jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le guide de tous les jeux. **Rêve de donjon**, wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. De vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador**, jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba**, la dernière cité, jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces**, 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens**, 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls**, simulation, 2 à 6 joueurs.

N° 48 250 jeux testés. Tapis Vert, vos chances de gagner. **Échecs**, un siècle de championnats du Monde.

N° 49 Sympa, les jeux de bar. **Échecs** : le match Kasparov/Karpov. **Carcrash**, 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti**, jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep**, un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu**.

N° 52 Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants**, 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas**, jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle**, 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire**, Jeu de rôle.

N° 57 Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

N° 58 Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 59 **Les simulateurs de vol.** Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

N° 60 Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

N° 1 Nouvelle formule **Les jeux télé au banc d'essai.** Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

N° 2 **Tous les jeux pour Noël :** suivez le guide. **Planche-Neige**, jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 3 **La triche :** truqueurs et virtuoses. **La guerre des moutons**, jeu de société pour 2 à 6 joueurs.

HORS SÉRIE :

MEGA 1 grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO 250 logiciels au banc d'essai : **30 F** (1982)

BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ....
........................., soit.......... x 22 F = ... et .... numéros hors série à 30 F = ... franco.

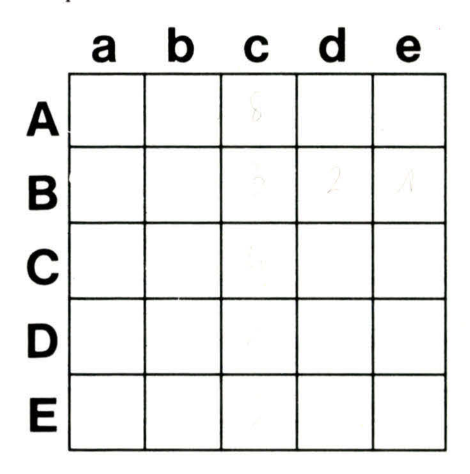
☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 numéros, au prix de 220 F. Dans ce cas, je recevrai en cadeau un ancien numéro de mon choix.
☐ Je désire recevoir le numéro .... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.

Nombres croisés

1 

Horizontalement : A 3 carrés qui forment les chiffres des unités d'une suite arithmétique - **B** De 1 à 10, seul 9 ne le divise pas, ça sent la moutarde - **C** Le produit des 3 premiers vaut le nombre formé par les deux derniers - **D** Compte à rebours dont un diviseur est constitué de tous les impairs - **E** Digne dans la tempête.

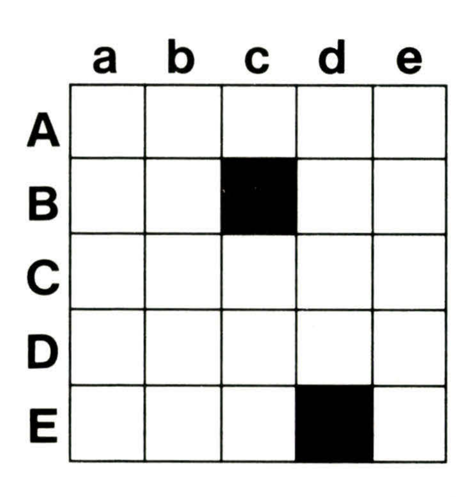
Verticalement : a Le dixième de ce multiple de 19 est un carré, son centième arrondi par défaut aussi - **b** Le produit, la somme de ses chiffres tous différents et lui-même sont des multiples de 20 - **c** Multiple de 83 qui commence par cette année et finit en dériveur - **d** Multiple de 163 très très pair - **e** Formé avec deux chiffres, il a 4 diviseurs premiers impairs consécutifs.



2

Horizontalement : A Carré à l'endroit, multiple de 13 à l'envers, et de 99 dans les deux sens - **B** Année hugolienne : Lot, pas où il est le plus gros - **C** Traité le 28 à Versailles - **D** Un premier suivi de son nonuple - **E** Magnum.

Verticalement : a Neuvième puissance - **b** Tous les impairs, et 4 diviseurs seulement - **c** Décroissant pour Capet - **d** Soir de krach - **e** 4 termes d'une suite géométrique, le dernier étant arrondi par manque de place et de virgule.



Solutions page 90

Marc ESQUERRÉ

Ami Lecteur,

Dans le but de vous satisfaire toujours plus et mieux, la nouvelle équipe de JEUX & STRATÉGIE désire donner un second souffle aux petites annonces.

Vous lisez de plus en plus cette rubrique, qui est la vôtre. Pourtant, vous êtes encore peu nombreux à utiliser ce moyen efficace de faire connaître vos idées, vos projets ou vos propositions.

Vous avez un micro-ordinateur à vendre ?

Annoncez-le dans la rubrique "VENDS".

Vous cherchez des partenaires pour les JDR MEGA et MEGA 2, édités par JEUX & STRATÉGIE ?

N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE", un ami lecteur de votre ville ou votre département la lira forcément.

Vous organisez un championnat de jeux mathématiques dans votre ville et vous n'avez pas de budget pour en parler haut et fort ?

Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".

Vous l'avez compris, les cinq rubriques des petites annonces de J&S - "VENDS", "ACHETE", "ÉCHANGE", "CHERCHE PARTENAIRES", et "MANIFESTATIONS LOCALES" sont là pour vous rendre service.

Alors vite, remplissez le bon ci-dessous, joignez-y votre règlement (30 F la ligne pour les frais de maquette) et vous serez présent dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE.

PETITES ANNONCES

Renvoyez ce bon, accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie, à :

JEUX & STRATÉGIE - Petites Annonces, 33, rue Faidherbe - 75011 PARIS.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois de parution. 30 F TTC la ligne de 31 signes ou espaces. Annonces encadrées : ajoutez 100 F TTC. (Tarifs valables jusqu'au 30-06-90). Une facture peut vous être adressée sur demande.

Je désire faire paraître dans JEUX & STRATÉGIE la petite annonce suivante :

Je coche la case correspondant à la rubrique souhaitée :

☐ Vends ☐ Achète ☐ Echange

☐ Cherche partenaires

☐ Manifestation locale

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal.

☐ Je profite de l'occasion pour m'abonner à J&S pour un an au tarif préférentiel de 220 F (au lieu de 280 F). Dans ce cas, la petite annonce de 7 lignes que je vous adresse est gratuite.

..................**lignes x 30 F, soit** ....**F**

Encadré sur fond grisé (+100F) =........**F**

TOTAL : ....**F**

NOM : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : ....

Ville : ....

Téléphone : ....

J&S se réserve le droit de refuser toute annonce qui ne serait pas à sa convenance.

VENDS

• J & S n° 1 à 43 - Tél. : (1) 43 71 86 69

• Nombreux livres science-fiction et fantastique : Utopies, ancienne et nouvelle SF, Fleuve noir, rayon fantastique, ... CLA.

Démons et Merveilles, de Lovecraft - Bob Morane, Doc Savage (toutes séries complètes), Hara-Kiri, Charlie... + cartonnages polychromes.

Bandes dessinées rares et anciennes, Robida, Ivot, Spirou, Lug, Strange ... et autres, + films fixes. Liste contre 4 timbres-poste à F. Temperville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue - 91400 Orsay. Tél. : (1) 69 28 45 50 le soir.

• Feerie 95 F + TG1 40 F + TM1 60 F + Cry Havoc + Siège 95 F l'un + Runequest 120 F + Warhammer 120 F + figurines 5 F pièce + Battlecars 60 F + nombreux autres jeux. Tél. : 99 55 40 74.

• L'appel de Cthulhu 120F + Gaslight + Contrées des Rêves 60 F l'un + nombreux scénarios 50 F pièce + Paranoïa 95 F + scénarios 35 F l'un + Bushido 95 F + l'Oeil noir (initiation, accessoires, extension, scénarios). Tél. : 99 55 95 14.

CHERCHE PARTENAIRE(S)

• Échecs par téléphone, Paris et région. 7 F la partie de 3 h en moyenne. Tournois et amicales. Club 608. Tél. : (1) 47 37 54 91.

• Cherche partenaires pour jouer au go. Tony Frébault, 25 rue Neuve du Patis - 45200 Montargis. Tél. : 38 98 66 33.

• Cherche partenaires, 20 ans environ, pour wargame avec ou sans figurines, classique ou fantastique, sur Chambéry ou Maurienne. Ecrire à Jean-Charles Walecha, 73140 St-Martin- d'Arc.

DIVERS

• Association recrute :

— 1 HEC / SupdeCo, avec expérience, pour création/gestion d'un centre Jeux de Société à Paris ;

— 2 Bac + 2, - 26 ans, formation scientifique/animation pour contrat qualif.

Envoyer CV à : Y. Raynouard - 1 allée des Monégasques - 91300 MASSY

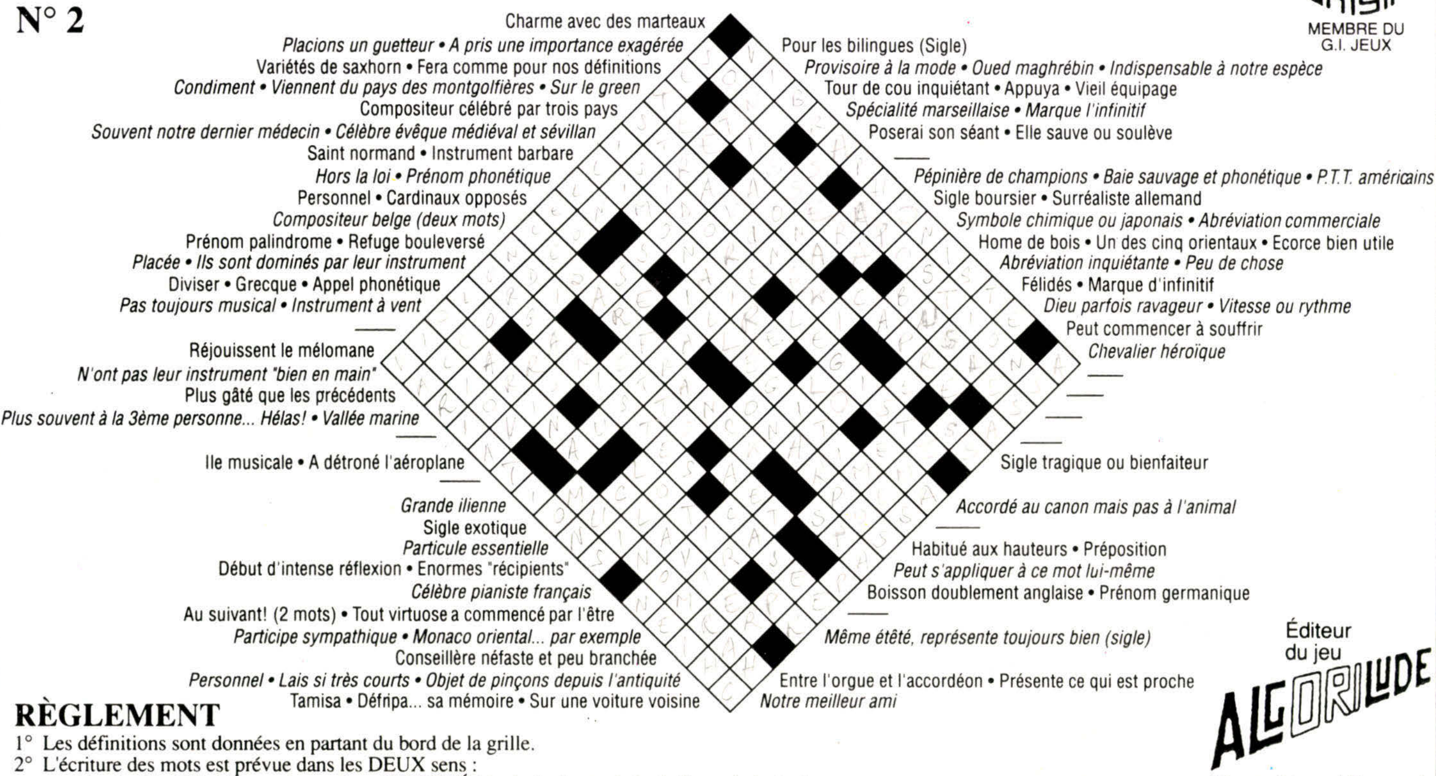
Les MOTS TISSÉS (modèle déposé)

vous sont offerts par la société



MEMBRE DU G.I. JEUX

PROBLÈME N° 2



Éditeur du jeu

ALGORILUDE

50, rue Marcel Dassault
92100 - Boulogne

RÈGLEMENT

1° Les définitions sont données en partant du bord de la grille.
2° L'écriture des mots est prévue dans les DEUX sens :
- habituel, si la définition est à gauche, - INVERSÉ (de droite à gauche), si elle est à droite !
3° Certains mots peuvent ainsi être définis DEUX fois (à gauche ET à droite).

PAGES 26-27

Rébus express

1 César (16 ares)
2 Éléonore (L est au Nord)
3 Ardennes (are d'N)
4 Allier (A liés)
5 Aveyron (A-V-rond)
6 Citron pressé
7 Presqu'île
8 Ascenseur (As sans soeur)
9 Pissenlit (PIE sans l'I)
10 Oie (retourner le dessin : on obtient 62x5=310 en le remettant à l'endroit, on lit OIE)

Les Nombres à Cinq chiffres

1 23468 (2 x 34 = 68)
2 13678 (13 x 6 = 78)
3 86432 (86 : 43 = 2)
4 12896 (128 x 7 = 896)
5 98532 (98532 : 7 = 14076)
6 A+B+C+D+E vaut au plus 45. ABCDE vaut au moins 12345 et A+B+C+D+E, racine cubique de ABCDE, vaut donc au moins 23.
En testant chaque nombre de 23 à 45 et son cube, on trouvera la solution unique :
19683 = $(1+9+6+8+3)^3$
(Une méthode plus rapide existe pour qui sait que le reste de la division d'un cube par 9 est 0, 1 ou 8)
7 L'énoncé permet d'écrire :
100A + 10B + C = 19 k_1 (1)
100B + 10C + D = 19 k_2 (2)
En faisant (2) - 10 x (1), on obtient :
D - 1000A = 19 k_3
c'est-à-dire :
D - (52x19) A - 12A = 19 k_3
D - 12A = 19 k_4
D = 12A - 19 k_4
D est donc le reste de la division de 12A par 19. De même E est le reste de la division de 12B par 19. En fonction de A et B, on déduit D et E.

A ou B	D ou E
1	impossible
2	5
3	impossible
4	impossible
5	3
6	impossible
7	8
8	1
9	impossible

Les seules possibilités pour ABC multiple de 19 commençant pour A et B par 2, 5, 7 ou 8 et telles que A = B = C sont 285, 589 et 874 ; ce qui donne, avec le tableau précédent : 28551, 58931 et 87418.
De ces trois nombres, seul 58931 a cinq chiffres différents :
589 = 31 x 19
893 = 47 x 19
931 = 49 x 19
8 96721 = 311^2
12769 = 113^2
9 ABCDE = 13648
10 La différence ABCDE — EDCBA peut s'écrire 10000A + 1000B + 100C + 10D + E - A - 10B - 100C - 1000D - 10000E, soit 9999
(A-E) + 990 (B-D) ; cette différence est donc divisible par 99, c'est-à-dire par 3 x 3 x 11.
Or ABCDE - EDCBA est un cube parfait. Le seul cube parfait de 5 chiffres multiple de 3 et de 11 est 33^3, c'est-à-dire 35937.
En posant l'opération :
ABCDE - EDCBA = 35937
on déduit A = E + 3 et B = D + 6. Les seules possibilités pour ABCDE sont alors :

57.12*	48.21*	49.31*
67.13*	68.23*	59.32*
87.15*	78.24	79.34
97.16	98.26	89.35*

ABCDE est divisible à la fois par A, B, C, D et E ; les possibilités marquées d'un astérisque sont donc à écarter.
Pour que 98.26 soit divisible par 9, il faudrait C = D = 2 (impossible) ;
Pour que 79.34 soit divisible par 9, il faudrait C = E = 4 (impossible) ;
Pour que 97.16 soit divisible par 9, il faudrait C = 4 mais 97416 n'est pas divisible par 7.
Il reste 78.24. Pour que 78.24 soit divisible par 7, la seule possibilité est C = 6 et on vérifiera que 78624 est divisible par 6, par 7 et par 8.
ABCDE = 78624

PAGE 29-32

Échecs

1 : 1.Th8+!!, Rxh8 2.Th2+, Rg8 3.Th8+, Rxh8 4.Dh1+, Rg8 5.Dh7+, Rf8 6.Dh8 mat
2 : 1.Ce7+!, Cxe7 2.Dxf8+, Rxf8 3.fxe7+, Re8 4.Fxb7, Txb7 5.Txf7!!, et le pion triomphe (ou les noirs donnent une tour). Bednarsky-Georgadzé, Tbilissi 1971 1-0.
Ce problème offre deux variantes (pour les connaisseurs) :
- Si 1...Rh8 2.Dxf8+, Txf8 3.Fxc6 et les blancs gagnent.
- Si 2...Txf8 3.fxe7, Tb8 4.e8=D+ et les blancs gagnent.
3 : 1.Dc8, Txc8 2.dxc8=C+, Ra6 3.Ta7 mat.
Ce problème offre, quant à lui, plusieurs variantes, aboutissant toutes à une victoire des Blancs.
a : 1.Dc8!, Cc6 2.Fxc6, Txc8 (2...Dxc6 3.Dxc6, Fxe7 4.Dc7+, Ra8 5.a6, Tb8 6.a7, Tb7 7.Dc8+, Rxa7 8.Dxf8! perd de manière "technique") 3.d8=D+, Dxe7 (ou 3...Fxe7) 4.Db6 mat.
b : 1...Db4 2.Dc7+, Ra6 3.Ff1+ suivi du mat.
c : 1...Txd7 2.Txd7+, Dxd7 (2...Cxd7, 3.Db7 mat) 3.Dc5+ Ra6 4.Db6 mat.

PAGE 37

Bridge

1 - Après l'entame de la Dame de♣, couverte du Roi, pris de l'As par Est et le retour à♣ que vous coupez, il ne vous reste qu'à faire toutes les levées restantes. Possédant un total de 10 cartes à ♥entre les deux mains, vous devez donc jouer la règle et tenter l'impasse au Roi de♥. Mais attention : si votre adversaire de gauche possède Roi-10 3èmes et que vous partiez d'un petit ♥de votre main, il fera obligatoirement une levée. La carte juste est la Dame de ♥ à la 3ème levée. Si Ouest couvre du Roi, vous prenez de l'As et apercevez la chicane en Est. Il ne vous reste plus alors qu'à rentrer en main, et capturer le 10 en impasse.
A retenir : n'oubliez pas de partir d'un honneur (si vous pouvez) quand il manque R-10 3èmes dans une couleur.
2 - La couleur qui présente le plus d'espoir est♣. Pour peu que les♣soient partagés 3-2, ou même si le Valet est sec, votre contrat est gagné. Vous allez commencer par encaisser le Roi de♣, puis continuer de la Dame. Si vous découvrez une chicane ou un singleton en Nord, vous prendrez cette Dame de l'As pour jouer sur votre seconde chance, c'est-à-dire sur les ♦: vous jouerez alors un petit♦ du mort vers votre Dame. Vous remplirez votre contrat si le Roi de ♦ est en Sud, et les ♦ 3-2.
Supposez maintenant que Nord fournisse un petit♣au deuxième tour. Il ne faut pas céder à la tentation de mettre un petit♣ du Mort. Vous devez absolument prendre de l'As de♣, et rejouer ♣ si Sud fournit. Vous ferez ainsi 9 levées : 1♠, 2♥, 1♦ et 5♣. Par contre, si les♣ sont 4-1, avec singleton en Sud, vous serez au Mort, et vous pourrez recommencer la même manoeuvre que dans le cas où Nord était singleton.
D'après Hugh Kelsey : "Les Probabilités" (Belfond).

PAGES 38-39

Échecs

1 : 1.Td8+!! Rxd8 (ou 1...Re7) 2.Dxe4! et les noirs s'aperçoivent que leur Cavalier f6, cloué, ne protège plus sa Dame. (Bronstein-un amateur, 1950).
2 : 1.Tg5+!! (les blancs se rendent compte que s'ils se séparent de leur Dame et de leur Tour, ils seront pat) Rf6 (ou 1...hxg5 2.Dh7+!!, comme dans la suite) 2.Tf5+! Rg7 (2...Re6? 3.Dc8+! et les blancs pourraient envisager la victoire!) 3.Tg5+! hxg5 4.Dh7+!! Rf8 (4...Rf6? perdrait la Dame à cause de 5.Dh8+!) 5.Dxf7+!! Rxf7 pat. (Bronstein- Gerasin 1978).
3 : 1.Dg6!! fxg6 (il n'y a pas le choix) 2.Txg7+ Rf8 (ou 2...Rh8) 3.Cg6 mat. (Bronstein-Geller, 1961).
4 :1.Txg7+!! Fxg7 (1...Rh8 2.Tg8 mat) 2.Tc8+ Rf7 3.Dh5+ Re7 4.De8+ Rd6 5.Dd8 mat. (Bronstein-Gligoric, 1967).
5 : 1.Tc8!! Txc8 (1...Fxc8 2.Dxd8 mat) 2.Txc8 et les noirs ne peuvent éviter le mat : si 2...Fxc8, 3.Dxd8, et si 2...Dxc8 alors 3.De7. (Bronstein-Goldenov, 1944).
6. : 1.d6!! Fh4 (1...Fxd6 ou 1...Cxd6 se heurtent à 2.Cd5! et la Dame noire n'a pas de case. Le coup du texte lui offre f2). 2.Cd5! Df2 3.Dxf2 Fxf2 4.Ce7 mat! (Bronstein-Medina, 1956).
7 : 1...Fxd4+!! 2.Dxd4 (2.Fe3 Fxe3 mat) Ce2+!! (superbe

SHOPPING



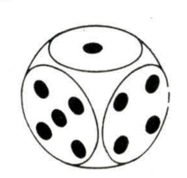
11, rue Jacques Laffitte
Tél. 59 59 03 86

64100
BAYONNE

JEUX DE ROLES - FIGURINES - JEUX

Dans le Sud-Ouest
sur place ou par correspondance (port gratuit)

LA REGLE DU JEU

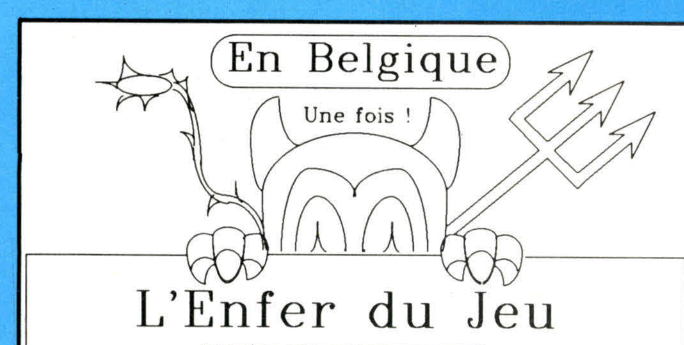


JEUX DE SOCIETE
JEUX DE ROLE
JEUX DE STRATEGIE
CASSE-TETE
JEUX ELECTRONIQUES
CARTOMANCIE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

20, rue du Président Merville - 37000 TOURS
Tél. 47 64 89 81

CET EMPLACEMENT
VOUS INTÉRESSE ?
APPELEZ
IMMÉDIATEMENT
ANNE-MARIE LERTOURNÉ
AU
43 70 04 04



L'Enfer du Jeu

Vente & Location

Jeux de Reflexion, Simulation, Societe,
Casse-Tetes, Figurines, ...

19 rue E.Solvay 1050 Bruxelles
11h-19h du lundi au samedi Tel: 02/511.80.77



L'EN-JEU

- **Jeux de société**
- **Jeux de Stratégie**
- **Jeux de Rôle**
- **Figurines**
- **Billards et accessoires**
- **Cartomancie**

9, rue St Georges - 71100 CHALON/SAONE
Tél. 85 93 54 25



GAME OVER
ESPACE MULTI-JEUX

LE BAR OÙ JEU RIME
AVEC PASSION

Tous les jours de la semaine
de 10 h à 1 h du matin
sauf le Dimanche.

6, rue Hippolyte Flandrin - 69001 LYON
Tél. : 78 29 13 36

fourchette au couple royal des blancs) 3.Cxe2 De1 mat! (Efimov-Bronstein, 1942).
8 : 1.Cd7! Te8 (notons que 1...Dxd7 n'était pas possible à cause de 2.Fxf7+! puis 3.Dxd7) 2.Fxf7+ Rxf7 (les noirs auraient dû se résigner, par 2...Rh8, à la perte de la qualité, car maintenant ils vont se faire mater) 3.Dd5+ Rg6 4.g4! Fg5 (donnant au roi la case h6) 5.Df5+ Rh6 6.h4! et les blancs gagnent (6...Fxf4 7.Dh5 mat). (Bronstein-Boleslavsky, 1950).
9 : 1.Te5! Dd3 (1...Dg4? 2.h3!) 2.Txe7+! Rxe7 (2...Rf8 se heurte à 3.Txf7+! et la fourchette 4.Ce5+ si le Roi prend la Tour, et 2...Rd8 n'offre pas vraiment de résistance à cause de 3.Txf7) 3.Cxd5+ Cxd5 4.Dxd3 etc. (Bronstein-Geller, 1955).
10 : 1.Txe8+! Txe8 (1...Rf7 2.Th7+ et 1...Rg7 2.Txg6+ ne sont pas meilleurs) 2.Txg6+ Rf7 (ou 2...Rh7 3.Th6+ Rg7 4.Ff6+ Rxh6 5.Dg5+ Rh7 6.Dh5+ Rg8 7.Dxe8+ Rh7 8.Dh5+ Rg8 9.Dh8+ Rf7 10.Dg7+ et gain de la Dame) 3.Tf6+ Rg7 (3...Re7 perd la Dame sur 4.Txa6+) 4.Fh4+ Rh7 (4...Rh8 5.Th6+) 5.Dg6+ etc. (Bronstein-Zita, 1946).
11 : La brutale tentative 1...De1+ ne donne rien puisque les blancs peuvent couvrir par 2.Df1. Un superbe coup préparatoire brise cependant la résistance des blancs : 1...Txa3!! 2.bxa3 (en prenant avec la Dame ou la Tour sur a3 les blancs perdraient le contrôle de la première rangée, alors que sur un recul comme 2.Dd1 les noirs gagnent par 2...Txa1! 3.Dxa1 De1+) Dxa1+ 3.Tb1 (3.Db1 revient au même) Te1+! 4.Txe1 Dxe1+ suivi du mat. (Mikenas-Bronstein, 1965).
12 : 1.d7!! Cc5 (un mat sanctionnait la prise de la Dame : 1...Dxa3 2.d8=D+ Rg7 3.Dg8+ Rf6 4.Df7 mat, alors que 1...Cxd7 perdait simplement un Cavalier à cause de 2.Dxf8+ Cxf8 3.Fe5+! Rh7 4.Fd3!) 2.Fe5+ Rh7 3.Fd3+! Rg8 (3...Cxd3 4.Dxf8) 4.Da2+! Df7 5.d8=D mat. (Bronstein-Golombek, 1956).
13 : 1...Cxd3! 2.Dxf5 (2.Dxd3? Dxd3) Cxe1!! (superbe coup intermédiaire qui menace 3...Cf3 mat) 3.Rf1 (espérant 3...gxf5 4.Fxe1, mais les noirs sont plus ambitieux!) Cc2+ 4.Fc1 (car 4.Re2 Cd4+ 5.Rd3 Cxf5 laisse les noirs avec une pièce de plus) Txc1+ 5.Re2 Cd4+ 6.Rd2 (ou 6.Rd3 Td1+! suivi de 7...Cxf5) Cb3+ 7.Rd3 gxf5 et les noirs ont deux pièces de plus ! (Barcza-Bronstein, 1959).
14 : 1.Td7! c3 (ou 1...Dxd7? 2.Cf6+ et 3.Cxd7, ou encore 1...Db4 2.Cf6+ Rg7 3.Dxe5 et les blancs gagnent) 2.Dc2! Db4 3.Cf6+ Rg7 4.Ce8+! Rg8 (4...Rh8 5.Cxf7+ conduit aussi au mat) 5.Dxg6+!! fxg6 6.Cf6+ Rh8 7.Th7 mat. (Bronstein-Fuderer, 1955).

PAGE 41

Scrabble

AGRARIEN-CESARIEN
ONTARIEN-ROTARIEN
SAHARIEN
ABOMINER-ALUMINER
CARMINER-CHEMINER
CULMINER-ELIMINER
EXAMINER-FULMINER
TERMINER-TRAMINER
ANGLICHE-POULICHE
BASTONNA-BOSTONNA
BOUTONNA-CANTONNA
CARTONNA-CHATONNA
FESTONNA-LAITONNA
MOUTONNA-PISTONNA

PAGE 42

Dames

1 : 1. ...(18-22)! 2. 27x18 (13x44) (N+) (Leruth-Koivman)
2 : 1. ...(22-27)! 2. 32x21 (12-17) 3. 21x23 (19x50) (N+) (Robbens-Georgiev)
3 : 1. ...(21-27)! 2. 31x22 (19-23)! 3. 28x19 a) (17x30) 4. 35x24 (14x34) 5. 40x29 (N+1)
a) : 3. 29x18 (12x32) 4. 38x27 (17x30) 5. 35x24 (20x29) (N+2) (Huguet-Leruth)
4 : 1. ...(14-19) a) 2. 40-35 (19x30) 3. 35x24 (9-14) 4. 45-40 (14-19) 5. 40-35 (19x30) 6. 35x24 (5-10) 7. 50-44 (10-14) 8. 44-40 (14-19) 9. 40-35 (19x30) 10. 35x24 (4-9) 11. 49-44 (9-14) 12. 44-40 (14-19) 13. 40-35 (19x30) 14. 35x24 (3-9) 15. 43-39 (9-14) 16. 39-34 (14-19) 17. 34-30 (20-25) 18. 29- 23 (19x28) (N+)
a) : les noirs jouèrent 1. ...(12-18) ce qui permit aux blancs de se dégager par 2. 29-23 (20x29) 3. 23x34. (Huguet-Leruth)
5 : 1. 24-19 (13x24) 2. 29x20 et les noirs abandonnèrent sans attendre (15x24) [2. ...(25x14) ne change rien à la suite] 3. 27-21 (16x27) 4. 37-31 (26x37) 5. 42x2 (B+) (Voskamp-Tabor)
6 : 1. 49-44 (24x35) 2. 33-29 (23x34) 3. 39x30 (35x24) 4. 27- 21 (16x27) 5. 32x14 (B+) (Kemperman-Thomas)
7 : 1. 32-28! et les noirs abandonnèrent. Sur 1. ...(21x41) 2. 28x6 (18x27) 3. 36x47 (B+). Sur 1...(23x41) 2. 36x47 (21x32) 3. 34-30 (18x27) 4. 30x6 (B+) (Fourman-Fennema)
8 : 1. ...(9-14)! les blancs abandonnèrent a) b) c) d).
a) 2. 31-26 (22x31) 3. 36x27 ou 26x37 (23-29) 4. 34x23 (18x38) (N+)
b) 2. 49-43 (23-29) 3. 34x23 (19x48) 4. 30x28 48x26 (N+)
c) 2. 49-44 (23-29) 3. 34x23 (19x50) 4. 30x28 (50x17) (N+)
d) 2. 30-25 (24-30) 3. 35x24 (19x28) (N+2) (Thyssen-Koivman)
9 : 1. ...(23-28) 2. 32x23 (19x28)! 3. 40-34 a) (26-31) 4. 37x26 (28-32) 5. 38x27 (22x31) 6. 26x37 (14-20) 7. 25x14 (13-19) 8. 14x23 (18x49) (N+)
a) 3. 48-42 même combinaison que dans la partie. (Martorelli- Koivman).

PAGE 51

Othello

1. B7 amorce le piège de Stoner diagonal. Il sera suivi de D8 (quelle que soit la réponse de Noir) qui menace de prendre H8. Si Noir répond C8, il retourne B7 et Blanc prend A8.
2. G2, suivi de C1, forme un piège de Stoner diagonal.
3. B2, suivi de E1, tend un piège de Stoner diagonal. B7 ne marche pas car il retourne C7-D7-E7, privant définitivement Blanc d'accès à D8.
La structure de la ligne 8 de l'exercice 1, et celles de la ligne 1 des exercices 2 et 3, forment les trois positions de bord propices à un piège de Stoner diagonal.

PAGE 52

Tarot

1 - Ce contrat est loin d'être en béton. Il est toujours avantageux de conserver les couleurs commandées par le Roi et, dans le cas présent, il est absolument nécessaire de s'approprier le mariage à ♥ ou les points à ♦. Votre écart : cinq ♥ et un ♦.
2 - Le choix entre les ♠ et les ♥ est une question de "pifomètre". Par contre, la prise du mariage à ♦ représente un gain intéressant. De plus, on peut envisager une entame providentielle permettant la réalisation d'une Dame isolée. Votre écart : six ♦.
3 - L'affranchissement d'un ♣ est illusoire et il faut résister à la tentation de mettre à l'abri les points à ♦. En effet, cette séquence représente une force non négligeable et rend la main beaucoup plus constructive. Votre écart : cinq ♣ et un ♥.
4 - Vous avez l'entame et votre but est de mener le Petit au bout. Vous devez donc créer un écart approprié. En éliminant le risque d'une tenue à ♠, vous vous donnez les moyens d'entamer Atout en toute sécurité. Votre écart : six ♠.
5 - Coucher six ♥ constitue une solution optimiste qui recevra, sans doute, l'agrément de nombreux joueurs. Néanmoins, la longue à ♣ paraît sans avenir si elle n'est soutenue par des reprises de main évidentes. Votre écart : 2 ♠ et 4 petits ♥.
6 - La promotion du Petit interdit presque l'écart naturel de trois ♠ et trois ♥. De toute manière, avec un seul Bout, il est hors de question de se démunir de pièces qui participent à l'action. Votre écart : 3 ♥, 2 ♣ et le 9 de ♠.
7 - Il vaut mieux éviter de garder deux longues chaque fois que le contexte l'autorise. L'entame est favorable et conserver la Dame de ♥ seconde semble un pari acceptable. La force annexe à ♣ n'en sera que valorisée. Votre écart : quatre ♦ et deux petits ♣.
8 - La ligne de jeu est simple : s'emparer de la main et chasser. Conserver la longue à ♣ présente une double faiblesse. D'une part, le sauvetage immédiat du Petit ; d'autre part, le risque de voir s'échapper tous les points

SHOPPING

• LE RALLYE •

LES JEUX DE ROLES, WARGAMES ET PLATEAUX

SANS LE RALLYE EN BOURGOGNE C'EST PAS DU JEU !

LE RALLYE s'est cassé la tête et présente les nouveautés ORIFLAM - PRINCE AUGUST - DESCARTES - SIROZ - REXTON...

Vente par correspondance et en magasin

2, place Schneider - 71000 LE CREUSOT
☎ 85 55 06 97






UN NOUVEL UNIVERS

Jeux de Rôle, Wargames, Figurines, Jeux de Société ...

19, rue d'Avron - 75020 PARIS - Tél. : 43 73 87 55

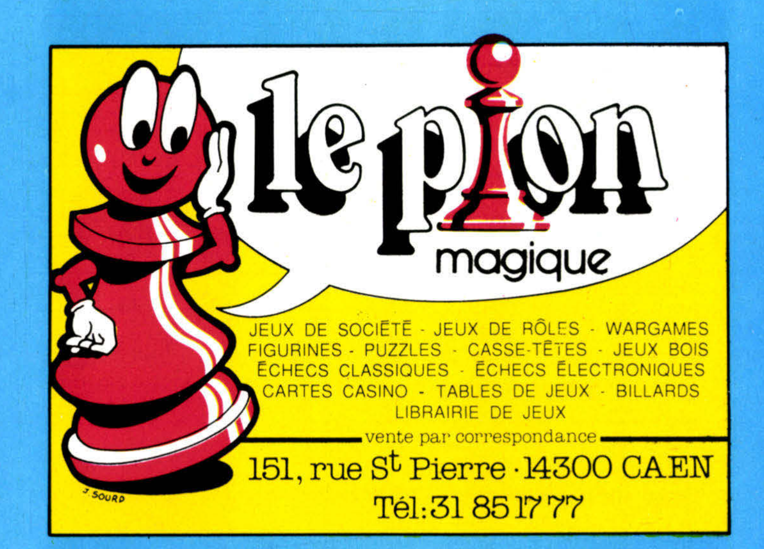
Bien plus qu'un magasin :



LES 6 MULES

Votre spécialiste régional !

Relais Jeux Descartes
38, rue de la Boucherie - 59500 Douai
27 98 99 88



LA BOITE A RÔLES

Jeux de Rôle, Wargame, Jeux de Société, Figurines, Accessoires

18, rue de Verdun - 13500 MARTIGUES

Tél. 16.42.49.22.30

EXPRESS PHOTO

Jeux de Rôle, de Société,
Tarots
Billards et accessoires
Librairie ésotérique

5, rue Aristide Briand - 10000 TROYES
Tél. 25.73.51.86

après élimination des atouts. Votre écart : six♣.

9 - Avec ce type de main, il est préférable de retarder la coupe. A égalité de longueur, il est de bon ton de faire disparaître la couleur dévoilée par le Chien. En outre, si le flanc possède une tenue à ♠, il n'est pas exclu qu'il anticipe le déroulement de la donne en entamant Atout. Votre écart : cinq♠ et un♦.

10 - Conserver la longue à♦ est de bon aloi, mais ne permet plus de pratiquer un jeu offensif. Tant qu'à donner à la défense la possibilité de réaliser le Roi et le Cavalier de♥, autant en profiter pour tenter d'affranchir la Dame et le Valet. Votre écart : un♠, deux♣ et trois♦.

PAGE 53

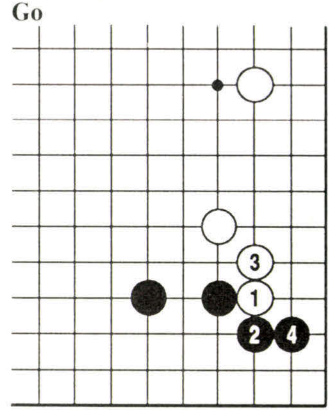
Backgammon

1 - Il faut jouer N7B12-B12B11, sans frapper : ainsi, Noir va probablement tout de suite casser son jan.

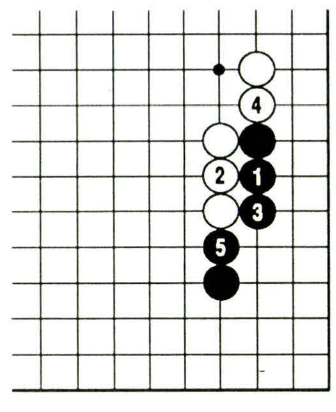
2 - Il ne faut pas faire la prime avec B11B7-B11B9, car on laisse ainsi à Noir la possibilité de faire le point 1, d'éviter le gammon et de rester menaçant jusqu'au bout de la partie. En jouant B7B1*, on prend un peu plus de risques, mais on reste favori même si l'on est frappé, et on prend surtout une bonne option pour gagner un Gammon, ce qui justifie amplement la témérité apparente de ce mouvement.

PAGE 54

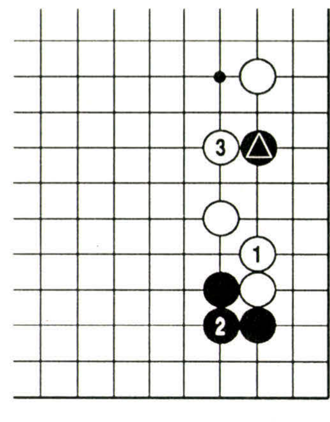
Go



1 La séquence **1-4** est *joseki*, mais le noir n'est pas satisfait, parce que la présence de **14** lui interdit d'espérer quoi que ce soit sur ce bord.



2 La séquence **1-5** donne trop de points au noir, trop facilement ; à comparer avec la séquence de la partie, et notamment la présence de **30**.



3 Après **3**, la pierre ▲ n'a plus de sens. Cette séquence est inférieure à celle de l'exercice **1**.

PAGE 55

L'Escamot

MER-ORME-MORNE
MINORE-ROMAINE
HARMONIE
MONARCHIE-ROMANICHEL

Mini-tirages

OCTROI-OEDIPE-GOLDEN
MEDIUS-GUELFE
PEZIZE-ENDURO
ENIEME-EGOINE-DOLMEN

La Filière

REA-RARE-NARRE
RANGER-ARRANGE
GARANCER-FRAGRANCE

Les Solitaires

CHASSEPOT-VERGLACEE
MASTICAGE-SUPERIEUR
RONDEMENT
BECHAMELS-SENECHAUX

Le coup de Jarnac!

INIQUITE-QUINZISTE
CORNIERE-RONCIERE
CORREZIEN-ZURICHOIS
ZYEUTER-ETOILE
ETIOLE
ZELOTE-ZEOLITE
ZODIAC-DOUZE-DEUZIO

PAGE 58

Abalone

Solutions le mois prochain.

PAGE 70

Libations de nouvel an

Une seule personne (38 + 29 - 25 = 42).

Soirée cadeau

Louis, architecte, livre ; sa soeur Anna, artiste, parfum. Le mari de celle-ci, Jacques, urbaniste, montre ; sa soeur Claire, économiste, camescope.

Les paires homonymes

Levée/Lever (1-6) - Romand/Roman (2-9) - Tente/Tante (3-7) - Chênes/Chaîne (4-11) - Tort/Tore (5-10) - Pal/Pâle (8-12).

L'encyclopédie

Volumes 3 & 7 entre 2 & 8 (ce qui donne 62378145), volumes 2 & 3 entre 1 & 4 (ce qui donne 67812345) et finalement volumes 678 placés après 5.

PAGE 73

Les Jarnamax

ANECDOTES
CANOTEURS
CAROTENES-RACONTEES
ORCANETES
COSECANTE
CANOEISTE
CONSTATEE
TEMOIGNER
ETEIGNOIR
GRIGNOTEE
NITROGENE
IATROGENE
INTERROGE
REDINGOTE
NEIGEOTER
ERGOTINES

Les Anaphrases

DELATEUR-ADULTERE
TERMINALE-ALIMENTER
IMAGINER-MIGRAINE
EMISSION-SIONISME
ANTITHESE-HESITANTE

Les mots cassés

PUCE+MORT=COMPUTER
CINE+VIOL=VINICOLE
ABUS+PRET=ABRUPTES
BIEN+DURE=DEBINEUR

Agiter le Tirage

COURANTE-OUTRANCE
ETENDARD-DETENDRA
DEVASTER-DEVERSAT
MAROLLES-SLALOMER
PROSTATE-PROTESTA

Le Mot Clé

LOUSTIC (COUTILS), AURORES (ROUERAS), COUPLET (OCTUPLE), OEUVRAS (VOUERAS, SAVOURE), LEASING (SIGNALE, ALIGNES, ALGINES), ANTIGEL (GENITAL), ITALIEN (LITANIE, LIAIENT).

Le mot clé était : CATOGAN

PAGE 77

Mots croisés

Grille 10 x 10 - Hor. : **1.** Similicuir. **2.** Criminelle. **3.** Errance-LP. **4.** Néon-Duo. **5.** Agi-Strass. **6.** Rutile-Ria. **7.** Iles-Salon. **8.** Sir-Oint. **9.** Teigne-NNE. **10.** Éreintages.
Vert. : **1.** Scénariste. **2.** Irrégulier. **3.** Miroiterie. **4.** Iman-Is-GI. **5.** Lin-SL-Inn. **6.** Incités-Et. **7.** CEE-AO. **8.** Ul-Darling. **9.** Illusionne. **10.** Reposantes.
Grille 20 x 20 - Hor. : **1.** Anagramme-Oasis-Club. **2.** Cyclotourisme-Éprise. **3.** Aléoutiennes-Er-Ag. **4.** Do-Bain-Eu- Tamponner. **5.** Encenser-Suédois. **6.** Et-Es-Mitraillette. **7.** Ibéris-Zut-DM-Louées. **8.** Co-Oc-Rêva-Aï. **9.** Inutilité- Imagerie. **10.** En-Ovines-Mir-Or. **11.** Nécessité-Sauterie. **12.** Néoréalisme-Sa-Adret. **13.** Est-Ln-Gets-Éole. **14.** Pis-Golf-KO. **15.** Pèse-bébé-Pouponnière. **16.** Ara-Uri-Amène-Os. **17.** Rations-Sal-Vs-Bu. **18.** Énième-Canard sauvage. **19.** Icône-Borg-

SHOPPING

Eue-RER. **20.** Lena-Cul-de-basse-fosse.
Vert. : 1. Académicienne-Pareil. **2.** Nylon-Bonne-Espérance. **3.** Ace-CEE-Cotisation. **4.** Globe-trotter-Se-Iéna. **5.** Rouan-Ici- Sel-Brome. **6.** Attisés-Losange-Ne. **7.** Moines-Civil-Obus-Bu. **8.** Mue-Titiller-Col. **9.** Erne-Murènes-Isard. **10.** Inusité-Mi- Ange. **11.** Ose-Ut-Visse-Koala. **12.** Amsterdam-Goum-Réa. **13.** Se-Adam-Amusé-Perdus. **14.** Émoi-Agitation-Ses. **15.** Serpillière-Neva. **16.** Oslo-Ra-On-Suif. **17.** Cran-Euripide-Il. **18.** Lignite-Érode-Bars. **19.** Us-Tek-El-Rouges. **20.** Beurres- Protégés-Ere.

PAGES 78-79

Labyciné
Depardieu (Les Valseuses) Miou-Miou (Coup de Foudre) Huppert (Les Soeurs Brontë) Adjani (Subway) Lambert (Paroles et Musique) Deneuve (Le Sauvage) Montand (Le Salaire de la Peur) Vanel (L'Aîné des Ferchaux) Belmondo (Un Singe en Hiver) Gabin (Le Clan des Siciliens) Ventura (Garde à Vue) Schneider (Max et les Ferrailleurs) Piccoli

Anaciné
Le Crime était presque parfait - L'Ombre d'un Doute - Fenêtre sur Cour - La Main au Collet - La Loi du Silence
Le point commun : Hitchcock.

Mais qui fait la police ?
A5-B8-C10-D7-E1-F9-G2-H4-I6-J3

Jeu de rôles
1 Sept Morts sur Ordonnance **2** Danton **3** Loulou **4** Drôle d'Endroit pour une Rencontre **5** Sous le Soleil de Satan **6** Police **7** Jean de Florette **8** Tenue de Soirée **9** La Femme d'à côté **10** La Chèvre

Le point commun
1 Rouge (Rouge Baiser - Le Cercle rouge - Goupi Mains Rouges - Rivière rouge - L'Affiche rouge)
2 Zola (La Bête humaine - Pot-Bouille - Thérèse Raquin - Nana - L'Argent)
3 Les saisons (Pas de Printemps pour Marnie - Hiver 54 - Un Été 42 - L'Été meurtrier - Un Singe en Hiver)

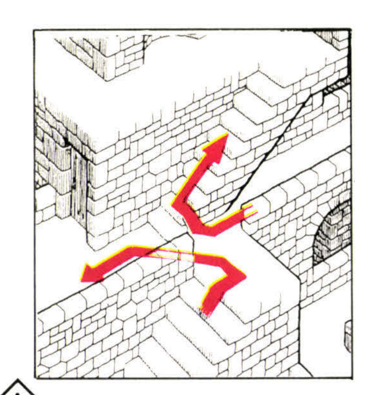
PAGE 81

Nombres croisés
1 - Hor. : A 36925 **B** 21000 **C** 45480 **D** 98765 **E** 00040
Vert. : a 32490 **b** 61580 **c** 90470 **d** 20864 **e** 50050
2 - Hor. : A 17424 **B** 93-46 **C** 61919 **D** 89801 **E** 357
Vert. : a 19683 **b** 73195 **c** 987 **d** 2410 **e** 46913

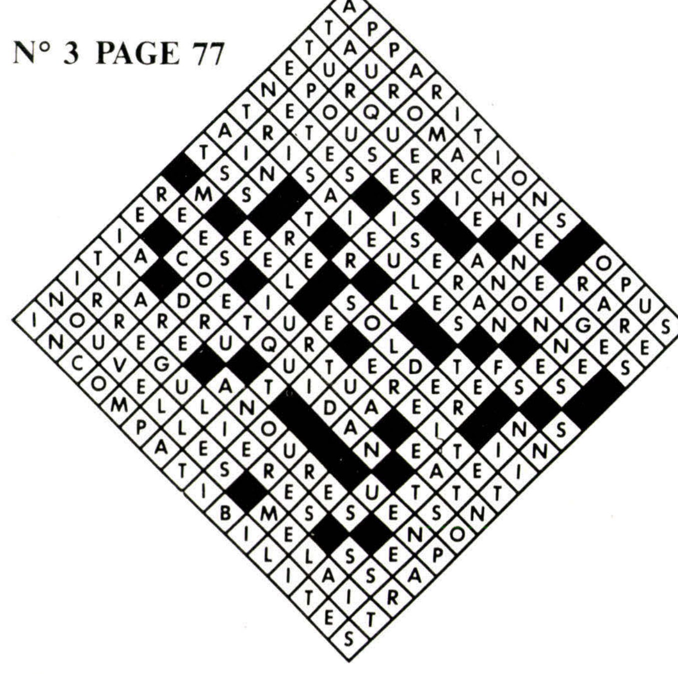
POST-SCRIPTUM

N° 1 PAGE 74

A propos du labyrinthe de P. Fassier dans lequel une contrainte consistait à ne pas passer deux fois au même endroit, Arnaud Sestier, de Romans, nous fait remarquer qu'une certaine ambiguïté dans l'énoncé permettait de trouver une autre solution : en effet, il est envisageable de considérer qu'on peut emprunter deux fois un carrefour sans passer "au même endroit" au sens strict du terme (cf. figure ci-dessous).



N° 3 PAGE 77



N° 3 - PAGE 73

Problème à trois bandes

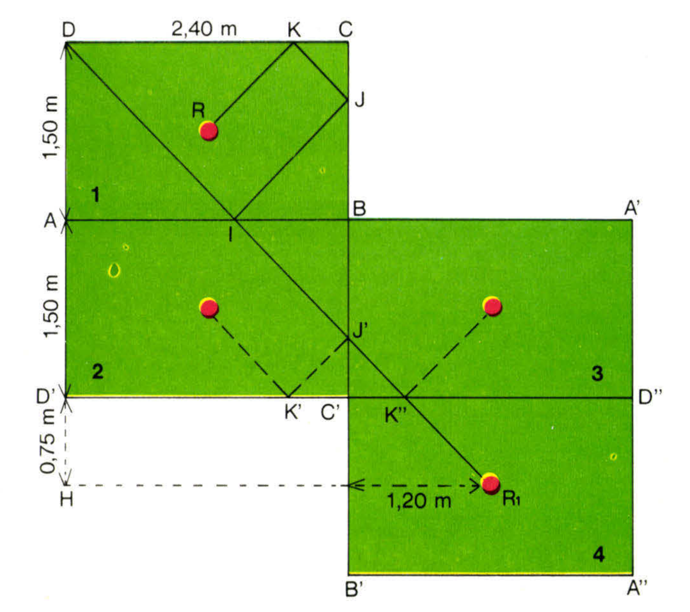
Compte tenu des résultats exprimés dansle problème à une bande, la trajectoire à donner à la boule blanche est obtenue en visant la bille R_1 dans le reclangle symétrique C'D"A"B'. Par symétries successives des rectangles en allant du 4 vers le 1, on pourra retracer le chemin DIJKR cherche. Les triangles DAI et DHR_1 sont semblables et on a :

$$\frac{AI}{HR_1} = \frac{DA}{DH} = \frac{2}{5}$$

Or $HR_1 = \frac{3\,AB}{2}$

donc $AI = \frac{3}{5}\,AB$

I est donc situé aux trois cinquièmes de AB à partir de A, soit à 1,44 m de A.



N° 3 - PAGES 88-92

Dans les solutions du bridge et du tarot, il manquait les symboles des couleurs. Nous tenons à votre disposition les solutions corrigées, que vous pourrez obtenir sur simple demande par courrier.

Dragon Radieux Editions

et

Philippe Mouchebeuf

présentent

Aristo





Un jeu

rôlement humoristique

tactiquement plateau

aristocratiquement historique

Mieux vaut être bien placé auprès du *Roi* et de la *Reine* pour obtenir *Rentes* et *Pensions* qui feront de vous la *courtisane* ou le *courtisan* le plus riche d'*Aristo*. Mais attention, le *Grand Chambellan* veille au respect de l'*étiquette*, et vos amis n'attendent que votre premier faux pas pour vous envoyer... à la *Bastille* !

Tactique, alliance, rôle et humour sont les ingrédients d'un cocktail à la fois aristocratique et explosif !

En vente dans tous les magasins spécialisés dès Novembre

D'autres informations sur Aristo : 36 15 Jeuxplus

Entrez dans notre Univers.

Dégustez sans modération **Hippofolies***, un jeu fou... fou... fou... ponctué de gags, de rires et d'aventures.
Savourez en solitaire **Serpentines***, un jeu de stratégie exaltant.
Délectez-vous avec **Caravane***, un jeu de tactique passionnant dont bluff et paris audacieux sont les clés.

Ravensburger®, un univers de jeux pour tous les goûts.

***Nouveautés 1990**

Editions Ravensburger®
24, rue de Paris
68220 Attenschwiller
Tél.: 89 68 61 54



®

ANSTETT